

**PERANCANGAN INTERIOR SOLO *DAY CARE*
DI SURAKARTA**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Disusun Oleh :
Yongki Sapto Saputro
11150125

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

**PERANCANGAN INTERIOR SOLO *DAYCARE*
DI SURAKARTA**

Disusun Oleh:

Yongki Sapto Saputro

NIM. 11150125

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
pada tanggal 26 Desember 2019

Ketua Penguji : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn. (.....)
Penguji Utama : R. Ernasthan Budi P, S.Sn., M.Sn. (.....)
Penguji/Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. (.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 20 Januari 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ioko Budhiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19720708 200312 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yongki Sapto Saputro

NIM : 11150125

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul :

Perancangan Interior Solo *Day Care* di Suarakarta

Adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti, hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.


Surakarta, 20 Januari 2020

Yang menyatakan,



Yongki Sapto Saputro

MOTTO



*Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is
not to stop questioning.*

~Albert Einstein~

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR SOLO DAY CARE DI SURAKARTA
(Yongki Sapto Saputro, 2020, XI dan 102 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1
Progam Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia banyak mendapat pengaruh pendidikan dari barat, yakni pendidikan yang bersifat fisik, maksudnya fisik apa yang bisa dilihat dan dirasakan oleh panca indra (*make sense*). Perancangan Interior *Solo Day Care* di Surakarta merupakan jenis bangunan yang bersifat publik khususnya untuk anak-anak usia dini atau balita. Fungsi *Solo Day Care* yaitu sebagai sarana edukasi anak dan eksplorasi perkembangan anak sesuai dengan karakter mereka masing-masing.

Perancangan Interior *Solo Day Care* menerapkan tema *Pop Art* sebagai dasar untuk perancangan interiornya. Dengan tujuan untuk menciptakan interior publik edukasi yang nyaman, kebutuhan aktivitas anak yang terpenuhi, wadah kreatifitas bagi anak dan juga sarana edukasi yang utama bagi anak. Untuk mengetahui korelasi antara bagian-bagian interior dan kebutuhan pengguna menggunakan proses desain mulai dari zoning, sirkulasi, lantai, dinding, langit-langit, layout ruang dan elemen pengisi ruang untuk mengetahui pada bagian mana korelasi tersebut selaras dengan bagian-bagian interior *Solo Day Care* dengan tema *Pop Art*.

Hasil perancangan interior ini adalah batasan ruang lingkup garap yang meliputi interior : *Class Room*, *Nursery Room*, *Lobby* dan *Play Ground*. Demikian dapat menghasilkan sebuah desain yang mempunyai unsur edukasi dan bermanfaat bagi anak baik dari segi kreatifitas, kebutuhan aktivitas, psikologi dan daya pikir anak.

Kata Kunci : Perancangan, Interior, *Solo Day Care*, *Pop Art*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil`alamiin, Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya dengan judul Perancangan Interior *Solo Day Care* dengan tema dan gaya Pop Art di Surakarta setelah melalui proses bimbingan tugas akhir yang begitu panjang. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materiil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Karya ini berjalan dengan lancar, terutama kepada;

- 1) Ahmad Fajar Ariyanto., S.Sn., M.Sn selaku Dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan dalam bimbingan dan pengarahannya, pembimbing selalu bersabar dan tetap memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan baik.
- 2) Ahmad Fajar Ariyanto., S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan izin penulis untuk membuat karya ini dan membantu dalam pemecahan permasalahan desain yang dialami penulis.
- 3) Keluarga Besar penulis, yang paling utama adalah Ayah, ibu dan Kakak, terima kasih atas doa, dukungan serta pengertiannya. Mohon maaf apabila selama perkuliahan selalu merepotkan dalam segala hal, semoga kebaikanmu dibalas dengan balasan surga oleh Allah SWT.

4) Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2011, terutama kepada sahabat-sahabat saya Ahmad Fanni, Anugrah Dwi Yusufi, Risky Yuansa dan Eri Haryanto, Cesar, Yudis, Lukman, Suyanto, Bhayu yang selalu berjuang bersama dalam perkuliahan ini dan selalu memberi support dalam segala hal.

5) Seluruh teman-teman rumah yang mendukung saya untuk melanjutkan tugas akhir ini dan memberi support yang sangat berarti bagi penulis.

6) Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaannya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masih memerlukan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaannya. Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekhilafan baik disengaja maupun tidak disengaja. Harapan penulis, agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surakarta.

Surakarta, 26 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Permasalahan Desain & Batasan Ruang Lingkup Garap.....	7
1. Rumusan Masalah	7
2. Batasan Ruang Lingkup Garap	8
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	9
1. Tujuan.....	9
2. Manfaat	10
D. Sasaran Perancangan	11
E. Originalitas Karya	11
F. Sistematika Penulisan	12
BAB. II.....	14
KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN.....	14
A. Tinjauan Umum.....	14
1. Dunia Anak	14
2. Periode Fase Perkembangan Psikologi Anak.....	15

B. Pendekatan Pemecahan Desain	18
1. Pendekatan Tema	19
2. Pendekatan Segmentasi Pasar	23
3. Pendekatan Ergonomis	23
4. Pendekatan Fungsi	25
5. Pendekatan Teknis	25
C. Ide Perencanaan	28
BAB. III	31
PROSES DESAIN / METODE DESAIN	31
A. Tahapan Proses Desain	31
B. Proses Analisis Desain Terpilih	33
1. Definisi Perancangan Interior Solo Day Care di Kota Surakarta	34
2. <i>Site Plan Solo Day Care</i> di Kota Surakarta	34
3. Struktur Organisasi <i>Solo Day Care</i> di Kota Surakarta	36
4. Sistem Operasional	39
5. Pola Aktivitas Dalam Ruang	39
6. Aktivitas Kebutuhan Ruang, Perabot dan Besaran Ruang	44
7. Hubungan Antar Ruang	52
8. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> Ruang	54
Alternatif Desain <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	57
9. Sirkulasi	59
10. Unsur Pembentuk Ruang, Isian Ruang , Layout dan Pengkondisian	61
1. Layout	61
2. Lantai	64
3. Ceiling	69
4. Dinding	76
5. Elemen Pengisi Ruang (Meubel / Furnitur)	78
6. Sistem Pencahayaan Ruang	86
7. Sistem Penghawaan Ruang	87
8. Sistem Akustik Ruang	87
9. Sistem Keamanan	87

BAB IV	90
HASIL DESAIN	90
A. EXISTING	90
B. LAY OUT	92
C. RENCANA LANTAI	94
D. CEILING	96
E. POTONGAN	98
1. Potongan A-A'	100
2. Potongan B-B'	98
3. Potongan C-C'	101
4. Potongan D-D'	99
F. GAMBAR DETAIL KONSTRUKSI ELEMEN PEMBENTUK	102
G. FURNITURE TERPILIH	103
H. PERSPEKTIF RUANG	104
BAB. V	106
PENUTUP	106
A. KESIMPULAN	106
B. SARAN	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh ruangan bertema <i>Pop Art</i>	20
Gambar 2. Contoh ruangan bertema <i>Pop Art</i>	21
Gambar 3. Contoh ruangan bertema <i>Pop Art</i>	22
Gambar 4. Contoh motif karakter bertema <i>Pop Art</i>	22
Gambar 5. Motif Fauna dan Bentuk	29
Gambar 6. <i>Nursery Room</i>	29
Gambar 7. Furnitur Anak	30
Gambar 8. Warna Dasar.....	30
Gambar 9. Zona Pengetahuan.....	30
Gambar 10. Bentuk Geometris	30
Gambar 11. Arena Bermain.....	30
Gambar 12. <i>Site Plan</i>	35
Gambar 13. Alternatif 1 Desain <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	57
Gambar 14. Alternatif 2 Desain <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	58
Gambar 15. Alur Sirkulasi Pengguna lantai 1 dan 2.....	60
Gambar 16. <i>Lay Out</i> Lantai 1 dan 2.....	62
Gambar 17. Rencana Lantai 1 dan 2.....	64
Gambar 18. <i>Ceiling</i> Lantai 1 dan 2.....	70
Gambar 19. <i>Lay out existing</i> Lantai 1	90
Gambar 20. <i>Lay out existing</i> Lantai 2.....	91
Gambar 21. <i>Lay out</i> Lantai 1	92
Gambar 22. <i>Lay out</i> Lantai 2.....	93
Gambar 23. <i>Lay out</i> perencanaan lantai, Lantai 1.	94
Gambar 24. <i>Lay out</i> perencanaan lantai, Lantai 2.	95
Gambar 25. <i>Lay out</i> perencanaan ceiling Lantai 1.	96
Gambar 26. <i>Lay out</i> perencanaan ceiling Lantai 2.	97
Gambar 27. Potongan A-A'	98
Gambar 28. Potongan B-B'.....	98
Gambar 29. Potongan C-C'.....	99
Gambar 30. Potongan D-D'	99
Gambar 31. Detail konstruksi elemen pembentuk ruang.	100
Gambar 32. Detail <i>Furniture</i> terpilih.....	101
Gambar 33. 3D desain ruang <i>lobby</i>	102
Gambar 34. 3D desain <i>class room</i>	103
Gambar 35. 3D desain <i>nursery room</i>	104
Gambar 36. 3D desain ruang <i>play ground</i>	105

DAFTAR TABEL

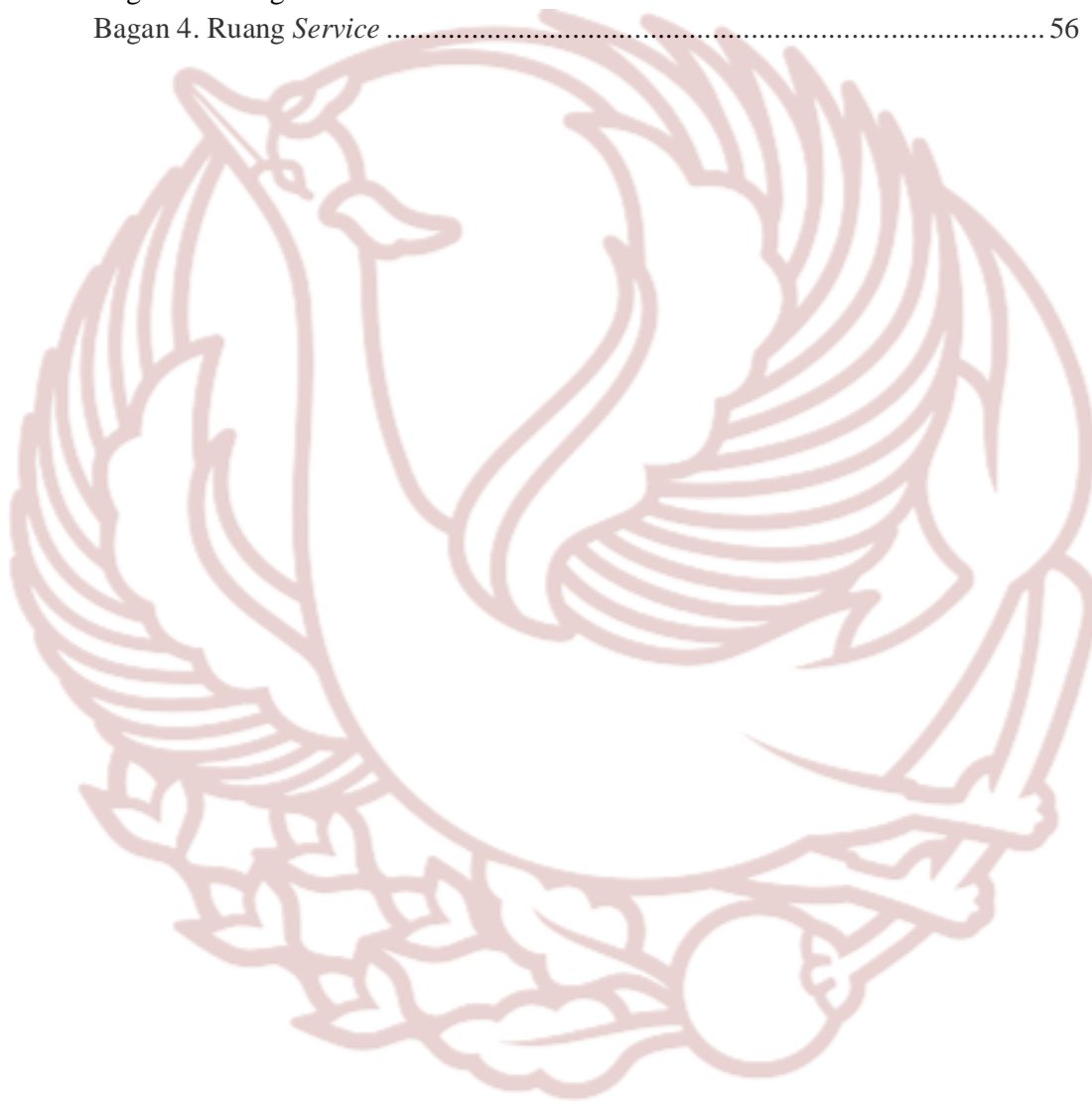
Tabel 1. Jumlah PAUD dan Taman Kanak-kanak di Kota Surakarta	3
Tabel 2. Standar Dimensi Tinggi Badan Anak Rentang Usia 0-8 tahun	24
Tabel 3. Dimensional <i>Furniture</i>	28
Tabel 4. Kebutuhan ruang dan perabot	44
Tabel 5. Besaran ruang <i>lobby</i>	49
Tabel 6. Besaran ruang <i>class room</i>	50
Tabel 7. Besaran ruang <i>nursery room</i>	50
Tabel 8. Besaran ruang <i>play ground</i>	51
Tabel 9. Indikator penilaian <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	58
Tabel 10. Desain lantai dan bahan	66
Tabel 11. Desain <i>ceiling</i> dan bahan	72
Tabel 12. Desain dinding dan bahan	76
Tabel 13. Desain <i>furniture</i> terpilih <i>class room</i> dan bahan	79
Tabel 14. Desain <i>furniture</i> terpilih <i>nursery room</i> dan bahan	81
Tabel 15. Desain <i>furniture</i> terpilih <i>ruang lobby</i> dan bahan	82
Tabel 16. Desain <i>furniture</i> terpilih <i>play ground</i> dan bahan	84
Tabel 17. Sistem Pencahayaan Ruang	86
Tabel 18. Sistem Penghawaan Ruang	87

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Tahapan Proses Desain	31
Skema 2. Denah <i>Site Plan</i> Lokasi.....	36
Skema 3. Kegiatan Karyawan	39
Skema 4. Kegiatan Karyawan	40
Skema 5. Kegiatan Pengunjung	40
Skema 6. Kegiatan Karyawan	40
Skema 7. Kegiatan Karyawan	41
Skema 8. Kegiatan Pengunjung	41
Skema 9. Kegiatan Karyawan	41
Skema 10. Kegiatan Pengunjung	42
Skema 11. Kegiatan Karyawan	42
Skema 12. Kegiatan Pengunjung	42
Skema 13. Kegiatan Karyawan	42
Skema 14. Kegiatan Pengunjung	43
Skema 15. Kegiatan Karyawan	43
Skema 16. Kegiatan Pengunjung	43
Skema 17. Kegiatan Karyawan	43
Skema 18. Kegiatan Pengunjung	44
Skema 19. Pola Hubungan Antar Ruang	54

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Ruang Privat	55
Bagan 2. Ruang Semi Publik.....	55
Bagan 3. Ruang Publik.....	56
Bagan 4. Ruang <i>Service</i>	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Anak-anak adalah milik masa depan. Mereka tumbuh dan berkembang menjadi individu-individu yang mempertahankan jalannya roda kehidupan manusia dikemudian hari. Sebagai bagian penting dari kehidupan manusia, masa anak-anak harus mendapat perhatian khusus supaya bisa berjalan sebaik-baiknya, masa anak-anak sangat berpengaruh bagi kehidupan masa depan individu.¹ Untuk mencapai tujuan tersebut, wadah bagi anak-anak yang mampu menjembatani perkembangan anak sebagai upaya menggali aspek-aspek negatif yang ditimbulkan anak dikemudian hari.

Solusi yang sudah ada saat ini adalah penyelenggaraan pra sekolah. Usia pra sekolah merupakan masa peka untuk menerima rangsangan dan sangat menentukan bagi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan bagi anak-anak usia 3-5 tahun, ada beberapa sekolah memulai lebih awal dari usia 2 tahun. Ahli psikologi mengatakan bahwa kurun waktu usia pra sekolah disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*). Fase *golden age* ini anak mengalami tumbuh kembang dari segi fisik, mental, psikologis maupun otak, terutama kecerdasannya.²

Pendidikan pra sekolah memang sangat penting untuk menambah wawasan dan sarana pengembangan kreatifitas anak. Lingkungan dalam pra

¹Sir Heyster, *Ilmu Jiwa Anak dan Masa Muda*, (Jakarta: Erlangga), 1990, Hal. 37

²Rudi Hartanto, *Psikologi Anak*, (Jogjakarta: UGM), 1998, Hal.45

sekolah sangat berperan penting bagi proses tumbuh kembang anak. Dengan kualitas lingkungan yang berkembang, proses bermain menjadi sarana kreatifitas yang menunjang dan sangat efektif bagi perkembangan psikologi anak. Saat ini, di Surakarta terdapat banyak TK dan PAUD yang masih belum memenuhi kebutuhan anak secara lengkap. Dalam lingkungan TK dan PAUD anak hanya diberi pembelajaran seperti membaca, menulis, dan menggambar. Masa usia dini, seharusnya diajarkan tentang perilaku dan budi pekerti yang baik, misalnya mengajarkan untuk membuang sampah pada tempatnya, mengajarkan untuk menghargai satu sama lain, serta mengajarkan untuk membuat aneka bahan melalui praktek yang dapat menstimulasi kreatifitas anak. Oleh karena itu, Perancangan Interior *Solo Day Care* dibutuhkan untuk sarana bagi anak dalam mengembangkan kreatifitas dan penanaman budi pekerti dalam diri anak. Berikut, data dan fenomena pendidikan pra sekolah di Kota Surakarta :³

³Badan Pusat Statistik Surakarta Tahun 2013

Tabel 01. Jumlah PAUD dan Taman Kanak-kanak di Kota Surakarta

KECAMATAN	JUMLAH SEKOLAH	JUMLAH RUANGAN	JUMLAH KELAS	JUMLAH LABORATORIUM
LAWEYAN	47	407	390	17
SERENGAN	31	225	215	10
PASAR KLIWON	59	375	338	13
JEBRES	54	405	367	38
BANJARSARI	81	560	492	68
Jumlah	272	1972	1862	146

Data dari Badan Pusat Statistik Surakarta Tahun 2013 menyebutkan bahwa sebesar 1/3 dari jumlah PAUD dan TK di Kota Surakarta yang mempunyai laboratorium berfungsi sebagai sarana pembelajaran. Masih belum ada sarana untuk tumbuh kembang anak dan pembelajaran budi pekerti. Jumlah ruangan menggambarkan fasilitas ruang yang ada di tiap PAUD dan TK, meliputi ruang bermain, ruang perpustakaan, ruang pengajar dan lain-lain. Ruang kelas menggambarkan regu atau kelompok anak dalam penggolongan usia dalam suatu ruangan, seperti kelas bermain sebagai wadah untuk menunjang tujuan pengembangan kreatifitas dan budi pekerti anak.

Perancangan Interior Solo *Day Care* adalah istilah sarana pengasuh anak dalam kelompok, biasanya dilaksanakan pada saat jam kerja. *Day Care* merupakan upaya yang terorganisasi untuk mengasuh anak-anak di luar

rumah mereka selama beberapa jam dalam satu hari. ⁴ *Day Care* sebagai pelengkap dan penunjang terhadap asuhan orang tua dan bukan sebagai pengganti asuhan orang tua. Sarana penitipan anak ini biasanya dirancang secara khusus baik program, staf, maupun pengadaan alat-alatnya. Tujuan saran ini untuk membantu dalam hal pengasuhan bagi anak-anak yang orang tuanya sedang bekerja. Dalam hal ini, *Day care* berperan sebagai penunjang orang tua dalam menitipkan anaknya sesuai dengan kebutuhan dan psikologi anak agar terus berkembang baik secara fisik, moral dan pemikirannya. Melalui kegiatan di dalam wadah *Day Care* anak diberikan stimulasi sesuai perkembangan psikologinya dan tumbuh kembang anak melalui materi bermain sebagai sarana belajar sesuai keinginan anak.

Surakarta merupakan salah satu kota yang dicanangkan oleh Pemda sebagai kota budaya, pariwisata, pendidikan olahraga dan layak anak. ⁵ Kota Layak Anak adalah kota yang menjamin setiap anak untuk memperoleh semua haknya selayaknya warga sebuah kota. Baik hak kesehatan, pendidikan, mendapatkan perlindungan dan berpendapat tanpa ada diskriminasi. Sudah terdapat beberapa program Kota Surakarta yang mendukung sebagai Kota Layak Anak, seperti program jam wajib jam belajar, Solo Mengajar dan Taman Cerdas di Kelurahan Kadipiro, Gandekan, Joyontakan, Mojosongo dan Pajang. ⁶ Taman ini menyediakan sarana bermain dan berkreasi yang dilengkapi perpustakaan, multimedia, komputer

⁴Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Erlangga, 1990), Hal 77-78)

⁵Jarwati, (Surakarta: Solopos), 12/9/2016, Hal. 6

⁶[http://koranjitu.com/lifestyle.detail/3622/Surakarta.Menuju.Kota.Layak.Anak.\(I\)](http://koranjitu.com/lifestyle.detail/3622/Surakarta.Menuju.Kota.Layak.Anak.(I)) (diakses pada tanggal 10 Maret 2014)

dan akses internet yang semuanya bisa digunakan secara gratis oleh anak-anak. Ada beragam fasilitas anak yang terdapat di Kota Surakarta, seperti wahana permainan anak, kursus seni, even anak, menari dan lain-lain. Jika ditelusuri lebih lanjut, belum ada fasilitas yang mendukung proses pengembangan kreatifitas anak.

Mengingat perkembangan ekonomi dan pendidikan di Kota Surakarta yang semakin membaik, hal ini mempengaruhi faktor ekonomi dan tuntutan pekerjaan yang membuat orang tua anak harus berkembang produktif, sehingga mereka tidak mempunyai waktu banyak untuk mengasuh anak pada jam kerja. Diharapkan dengan adanya *Solo Day Care* di Surakarta dapat memberikan solusi dan penunjang bagi orang tua dalam hal mengasuh anak secara intensif disaat orang tua bekerja. Menjadi persiapan awal bagi Kota Surakarta untuk mewadahi kebutuhan orang tua untuk fasilitas penitipan anak dan sarana edukasi anak usia dini. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan interior khusus yang dirancang untuk mengembangkan kreatifitas, potensi, dan psikologi sertya pembelajaran, perhatian khusus pada anak dan bermain melalui pembentukan lingkungan dan perhatian khusus pada psikologi anak. Kebutuhan anak akan perhatian, belajar dan bermain dapat dirasakan oleh anak sebagai upaya untuk menumbuhkan perkembangan dan kreatifitas anak secara efektif. Perancangan memiliki arti proses penggabungan suatu masalah yang berhubungan dengan perancangan interior dan disusun dengan rangkaian yang sistematis.⁷ Interior memiliki arti sebuah desain dalam

⁷Tim Redaksi Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, (Jakarta, 2005), Hal. 27

ruangan baik itu pengisi maupun pembentuk ruang dalam.⁸ *Day Care* memiliki arti bukan sekedar tempat penitipan dan perawatan anak, karena di dalamnya juga disediakan fasilitas edukasi informal kepada anak untuk membentuk tumbuh kembangnya secara efisien melalui pendekatan psikologi perkembangan anak.⁹

Berbeda dengan PAUD, di *Solo Day Care*, ruang konsultasi sebagai fasilitas bagi orang tua untuk pembelajaran dalam hal mengasuh anak yang lebih intensif dan benar, contohnya mengatasi anak yang mudah tantrum. Ruang pra sekolah memiliki pembelajaran dinamik yang memenuhi kebutuhan psikis dan biologis anak. Belajar efektif memiliki arti belajar menghayati nilai dari objek yang dihadapi melalui alam perasaan, baik berupa benda, orang maupun kejadian. Belajar kognitif merupakan belajar mengenai objek-objek yang dihadapi, kemudian dipresentasikan melalui tanggapan dan gagasan. Ruang penitipan anak sebagai fasilitas penitipan anak bagi orang tua yang bekerja rutin selama jam kerja rutin, kadang orang tua tidak sekedar menitipkan anak, akan tetapi dengan penambahan edukasi didalamnya, menjadi pilihan dan solusi tepat bagi orang tua untuk menitipkan anaknya. Taman terbuka hijau berperan sebagai sarana bermain anak melalui proses bermain, anak dapat belajar lebih luas melalui manfaat bermain, pengalaman bermain akan lebih melekat pada memori anak. Dari aspek edukasi dan rekreatif, *Solo Day Care* sangat mendukung bagi Kota Surakarta sebagai Kota Layak Anak.

⁸Tim Redaksi Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, (Jakarta, 2005), Hal. 59

⁹Id.shvoong.com/pentingnya-day-care (diakses tanggal 5 Mei 2014)

Anak cenderung memiliki kesukaan dalam hal warna dan bentuk. Dalam pengertiannya, warna menjadi unsur penunjang bagi anak dalam tumbuh kembang dan perangsang kreatifitasnya. Warna primer dan cerah adalah warna-warna yang dapat dioptimalkan untuk merangsang kreatifitas anak, memberi semangat, memperkuat daya imajinasi, dan memperkuat rangsangan motorik.¹⁰ Selain itu, anak pun memiliki reaksi positif terhadap warna cerah, seperti pink, biru, maupun merah. Reaksi negatif pun akan diberikan pada warna-warna gelap seperti coklat, hitam, serta abu-abu. Dalam hal variasi warna, tema *Pop Art* dipilih sebagai tema perancangan *Solo Day Care*. Tema *Pop Art* memiliki arti nmembuat desain interior yang biasa menjadi luar biasa dan berwarna-warni sesuai dengan tren masa kini. *Pop Art* sesuatu yang menghasilkan efek mengejutkan, terang, berani, dan inofatif. Warna pada tema *Pop Art* sangat mendukung dalam menstimulasi kreatifitas anak dan tumbuh kembangnya sesuai dengan psikologi warna pada anak.

B. Permasalahan Desain & Batasan Ruang Lingkup Garap

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan interior *Solo Day Care* yang mendukung proses perkembangan anak yang sesuai dengan karakter, edukasi dan tumbuh kembang anak ?

¹⁰<http://wwwsandimasshowroom.com/news/view/20091007150605/Warna-Dan-Emosi-Anak.html>
(diakses tanggal 12 April 2015)

- b. Bagaimana penerapan gaya *Pop Art* pada interior *Solo Day Care* yang dapat mendukung dan mengembangkan kreatifitas anak ?

2. Batasan Ruang Lingkup Garap

Agar permasalahan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan area lingkup garap dalam perancangan ini. Batasan ruang lingkup garap ini berdasarkan kebutuhan fasilitas ruang yang dibutuhkan oleh pengguna. Fasilitas yang ada pada *Solo Day Care* terdiri dari :

- a. Ruang Pimpinan dan Ruang Rapat.
- b. Ruang Staff sebagai ruang khusus tempat pengajar yang nyaman.
- c. Ruang Konsultasi Anak sebagai tempat pelayanan dan sarana konsultasi tentang anak bagi orang tua kepada ahli anak.
- d. *Class Room* sebagai ruang bermain dan sarana perkembangan psikologi anak usia 3-5 tahun.
- e. *Nursery Room* sebagai sarana berkumpulnya anak dalam satu ruangan untuk melakukan aktifitas anak secara bebas dengan pantauan langsung oleh pengasuhnya. Jangka usia anak pada ruang *nursery room* adalah 1-3 tahun.
- f. Taman Terbuka Hijau dan *Play Ground* sebagai media perkembangan psikologi anak dengan lingkup *outdoor* alam untuk menunjang daya imajinasinya.
- g. Zona Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi sebagai tempat atau media anak dalam hal wawasan tentang ilmu alam dan

perkembangan teknologi masa kini sebagai penunjang kreatifitas anak.

- h. *Lobby* untuk informasi.
- i. *Rest Room* sebagai tempat tidur dan istirahat anak.
- j. Mushola.
- k. Toilet umum.
- l. Perpustakaan anak sarana membaca.
- m. Ruang makan anak

Agar permasalahan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan area lingkup garap dalam perencanaan ini yaitu :

- a. *Class Room*
- b. *Nursery Room*
- c. *Play Ground*
- d. *Lobby*

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Perancangan interior *Solo Day Care* di Kota Surakarta ini bertujuan untuk :

- a. Menciptakan perancangan interior *Solo Day Care* yang mendukung proses perkembangan anak yang sesuai dengan psikologi dan tumbuh kembang anak.
- b. Menerapkan tema *Pop Art* pada interior *Solo Day Care* yang dapat menstimulasi kreatifitas anak.

2. Manfaat

Diharapkan dalam Perancangan interior *Solo Day Care* di Kota Surakarta ini dapat banyak manfaat diantaranya :

a. Bagi Pemerintah

Dengan adanya perancangan Interior *Solo Day Care*, pemerintah dapat mengetahui keberadaan wadah bagi anak untuk tumbuh kembang dan pembentukan karakter melalui pembelajaran lingkungan dan perhatian khusus.

b. Bagi Mahasiswa

Menambah pengetahuan dan referensi pada bidang perancangan interior khususnya untuk fasilitas yang mewadai aktifitas pembelajaran pada anak sesuai dengan tumbuh kembang dan psikologi anak.

c. Bagi Masyarakat

Menambah manfaat pengetahuan pentingnya pendidikan anak pada usia dini dan wadah fasilitas bagi orang tua dalam hal mendidik.

d. Bagi Jurusan

Sebagai sumbangan tambahan koleksi bahan pustaka bagi mahasiswa ISI Saurakarta pada umumnya dan mahasiswa desain interior khususnya.

D. Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan interior *Solo Day Care* adalah anak-anak pada rentang usia 1-8 tahun khususnya di daerah Surakarta dan sekitarnya. Kalangan menengah ke atas menjadi target sasaran pasar *Solo Day Care*. *Toodler* untuk anak umur 1-2 tahun, *Nursery* 2-3 tahun, *Bre School* untuk umur 4-5 tahun dan *Grade 1* untuk anak umur 6-8 tahun. Hal ini bertujuan agar fasilitas pada *Solo Day Care* dapat dirasakan secara maksimal untuk anak sebagai wadah eksploitasi dan tumbuh kembang.

E. Originalitas Karya

Perancangan *Solo Day Care* di Surakarta adalah perancangan yang ditekankan pada penyelidikan fasilitas untuk anak dalam hal bermain dan pengembangan kreatifitas anak sesuai dengan psikologi perkembangan anak.

Beberapa karya yang berkaitan dengan anak antara lain :

- a. Perencanaan dan perancangan *Solo Children Center* oleh Yoshua Rangkuti, Jurusan Arsitektur Universitas Sebelas Maret tahun 2005, arsitekturnya ditekankan pada *outdoor* area dan fasilitas pendidikan.
- b. Perencanaan dan Perancangan Interior Salon dan Spa untuk Bayi dan Anak-anak di Surakarta oleh Sarita Dian Rahmawati tahun 2013, Desain Interior Angkatan 2008, interiornya ditekankan pada fasilitas kesehatan dan perkembangan anak.

Pada acuan Tugas Akhir yang telah diuraikan perancangan sebuah fasilitas yang dikhususkan bagi anak belum ada yang mengangkat karya tentang *Solo Day Care*. Terkait dengan hal ini originalitas karya pada Tugas Akhir Perancangan Interior *Solo Day Cre* di Kota Surakarta dengan tema *Pop Art* belum pernah dilakukan oleh mahasiswa lain, sehingga desain ini masih memiliki keaslian karya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Perancangan Interior *Solo Day Cre* di Kota Surakarta adalah sebagai berikut :

1. **BAB I**, berisi **PENDAHULUAN** yang didalamnya memuat: Latar Belakang, Permasalahan Desain / Batasan Ruang Lingkup Garap, Tujuan dan Manfaat, Sasaran, dan Originalitas Karya / Keaslian Karya.
2. **BAB II**, berisi **DASAR PEMIKIRAN / KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN** yang di dalamnya memuat : Tinjauan teori, Pendekatan Pemecahan Desain Perancangan dan Ide Perancangan.
3. **BAB III**, berisi tentang **PROSES DESAIN/ METODE DESAIN** yang memuat tentang Tahapan Proses Desain, Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.
4. **BAB IV**, berisi tentang **HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN** yang menyajikan pembahasan hasil desain berkaitan dengan

kelebihan dan kekurangan yang perlu disampaikan kepada calon pemakai.

5. **BAB V**, berisi **PENUTUP** yang memuat tentang kesimpulan dan saran.



BAB. II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Tinjauan Umum

1. Dunia Anak

Bermain adalah dunia anak yang paling mendasar dari bakat alami anak-anak. Keinginan bermain terletak dalam hati dan sesuatu yang paling diinginkan oleh manusia. Kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita pada hal-hal baru merupakan awal dari kegiatan bermain.¹¹ Pada usia anak-anak fungsi bermain berpengaruh besar terhadap perkembangan anak, bermain merupakan bentuk kesibukan yang dipilih anak sebagai suatu tujuan, yang tujuannya terkandung dalam gerakan bermain yang dilakukan anak. Setiap anak mempunyai insting bermain, yaitu kebutuhan berkreaitivitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada hari-hari pertama anak masuk sekolah kebanyakan mereka akan merasa bangga dan gembira. Bangga karena sejak saat itulah dia benar-benar diakui sebagai anak sekolah yang sebenarnya. Gembira sejak saat itu ia berada di dalam pergaulan dengan teman-teman sebayanya. Tetapi, makin lama anak memasuki dunianya yang baru, saat itu pula ia merasakan hal-hal yang mengurangi atau menghilangkan rasa bangga dan gembiranya, yang

¹¹ Thomas Armstrong, P.H.D. *Awakening Your Child's Natural Genius*, (Jakarta: Interaksa), 1990, Hal. 189

disebabkan oleh beberapa masalah seperti adanya tata tertib, tuntutan-tuntutan tertentu serta persaingan dengan teman-temannya.¹²

2. Periode Fase Perkembangan Psikologi Anak

Periode perkembangan anak sangatlah penting untuk mengetahui psikologi anak terhadap pola perilakunya. Anak mengalami tumbuh kembang dari segala segi, baik fisik, mental, psikologis maupun otak dan kecerdasannya. Psikologi perkembangan anak dibedakan menurut umur anak yang mempengaruhi pola perilakunya. Dalam buku Elizabeth B. Hurlock yang berjudul psikologi perkembangan, pola perilaku anak dijelaskan sebagai berikut :

a. Periode masa *neonates* :

Masa ini adalah periode bayi yang baru lahir. Selama waktu ini , bayi harus menyesuaikan lingkungan yang seluruhnya baru diluar rahim ibu.

b. Periode masa bayi (2 minggu – 2 tahun)

Secara bertahap mereka mengendalikan otaknya sehingga secara berangsur mereka dapat bergantung pada dirinya sendiri. Perubahan ini disertai perasaan tidak suka dan merusak sebagai rasa ingin tahu mereka.

¹² Sir Heyster, Ilmu Jiwa Anak dan Masa Muda, (Jakarta: Erlangga), 1990, Hal. 77

c. Periode masa kanak-kanak (2 tahun – 6 tahun)

Usia prasekolah atau prakelompok. Anak berusaha mengendalikan lingkungannya dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial dengan teman sebayanya.

d. Periode akhir masa kanak-kanak (6 tahun – 13 tahun)

Periode dimana kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama ialah sosialisasi. Ini merupakan usia sekolah atau usia kelompok.

Perkembangan psikologi dalam buku Kartini Kartono yang berjudul Psikologi Anak ialah sebagai berikut :

a. Periode vital atau bayi (0 tahun – 2 tahun)

Usia ini disebut dengan usia perkembangan motorik dan gerak. Dimana pada usia ini , anak belajar tentang berdiri, perkembangan emosional , reaksi sensoris dan perkembangan bahasa bayi.

b. Periode masa kanak-kanak (2 tahun – 5 tahun)

Usia masa kanak-kanak mempunyai cirikhas mempunyai relasi social yang primitive, masa kritis dan *trotzalter* pertama, seksualitas awal pada anak dan perasaan suka bermain yang timbul dalam masa kanak-kanak.

c. Periode akhir masa kanak-kanak (6 tahun – 12 tahun)

Usia dimana anak-anak sangat suka berfantasi dan mengingat yang dialami, rasa takut akan sesuatu sudah muncul, anak sudah

berbaur dengan lingkungan luar keluarga dan anak sudah memiliki kemauan untuk menuruti aturan atau kegiatan di sekolah.

Charlotte Buhler membagi masa perkembangan anak sebagai berikut:

a. Fase Pertama (0 tahun – 1 tahun)

Masa mengamati objek-objek diluar diri sendiri, melatih fungsi motorik, yaitu fungsi yang berkaitan dengan gerakan-gerakan dari badan dan anggota badan.

b. Fase Kedua (2 tahun – 4 tahun)

Dunia pra sekolah, masa pengenalan objek diluar diri sendiri disertai dengan penghayatan subyektif. Fase ini disebut pula sebagai fase bermain, dengan subjektivitas yang sangat menonjol. Pada fase ini juga, perkembangan motorik halus dan kasar anak berkembang pesat.

c. Fase Ketiga (5 tahun – 8 tahun)

Masa sosialitas anak. Anak mulai memasuki masyarakat luas termasuk dunia sekolah. Akan tetapi, pada fase ini anak mengenal prestasi pekerjaan dan tanggung jawab.

d. Fase Keempat (9 tahun – 11 tahun)

e. Pada periode ini anak mencapai objektivitas tertinggi dengan kegiatan mencoba dan bereksperimen yang distimulir oleh kegiatan-kegiatan meneliti dan rasa ingi tahu yang besar.

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka teori menurut Charlotte Buhler yang dapat digunakan sebagai dasar pengelompokan usia bayi dan anak-

anak sesuai perkembangan dan karakteristiknya. Dengan rentang usia yang telah ditentukan oleh teori Charlotte Buhler maka dapat diklasifikasikan tentang perkembangan tingkah laku anak dan psikologi dalam diri anak berdasar usianya.

B. Pendekatan Pemecahan Desain

Perancangan adalah suatu proses perwujudan desain interior. Proses yang dimulai dari penemuan ide gagasan sampai dengan terwujudnya sebuah desain.¹³ Interior merupakan sebuah desain yang memiliki ketertarikan dengan arsitektur. Interior menggambarkan fisik, psikis dan view sebuah desain ruang dalam. Fungsi lain dari interior ialah menyampaikan rasa yang mana semua manusia membutuhkan dalam hidup.¹⁴ *Day Care* memiliki arti bukan sekedar tempat penitipan dan perawatan anak, karena didalamnya juga disediakan fasilitas edukasi informal kepada anak untuk membentuk tumbuh kembangnya secara efisien melalui pendekatan psikologi perkembangan anak.¹⁵ Dengan demikian pengertian dari Perancangan Interior *Solo Day Care* adalah sebuah proses yang dimulai dari gagasan awal dari dunia anak menjadi sebuah rancangan ruang yang menunjang proses bermain dan perkembangan anak sesuai dengan psikologi perkembangannya menurut klasifikasi umurnya.

¹³ Pena dalam buku Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, (Yogyakarta: ANDI, 2008), Hal. 18

¹⁴ Sunarmi, Modul Mata Kuliah Desain Interior II, (Surakarta: STSI, 2005), Hal. 2

¹⁵ id.shvoong.com/pentingnya-day-care (diakses tanggal 5 Mei 2014)

Pelayanan *Solo Day Care* meliputi ruang staff, ruang konsultasi , ruang pra sekolah, ruang penitipan anak, taman terbuka hijau dan *play ground*, zona ilmu pengetahuan dan perpustakaan anak. Untuk fasilitas penunjangnya terdiri dari toilet umum, mushola dan *food court*. Dengan fasilitas tersebut dapat mendukung anak tumbuh kembang sesuai dengan psikologi perkembangannya melalui proses bermain dan penanaman budi pekerti sehingga dapat menstimulasi perkembangan kreatifitasnya. Untuk menunjang semua itu dibutuhkan khususnya designer untuk menemukan pendekatan-pendekatan yang cocok untuk pola perkembangan anak. Beberapa pendekatan yang dipilih oleh penulis untuk mewujudkan desainnya yaitu sebagai berikut :

1. Pendekatan Tema

Menurut *oxford dictionary*, dari kepanjangan kata popular art, yang kemudian di singkat menjadi “*Pop Art*”. *Pop Art* adalah seni yang didasarkan oleh budaya populer modern. Dalam interior bertema *pop art*, tidak sedikit elemen yang dapat diaplikasikan sebagai media corat-corek. Dinding, sebagai komponen vital dalam sebuah ruangan misalnya. Aplikasi *wall painting*, *wall covering*, aneka bentuk *frame* foto dan lukisan atau bahkan unusual stuffs yang dipasang di dinding. Warna, bentuk bidang, garis, dan *beomorfis* fauna atau flora sebagai unsur primer interior ruang dalam gaya *Pop Art* ini, menjadi amunisi utama yang dieksplor keberadaannya. Kombinasi warna primer yang terang seperti merah, biru dan hijau serta beberapa warna turunannya dimaklumkan dalam gaya ini. untuk furnitur, beragam *upholstery*

dengan gambar atau karakter yang mengeksploitasi warna serta bentuk yang tidak simetris menjadi *focal point* gaya ini.¹⁶ Alasan pemilihan tema *Pop Art* adalah eksplorasi warna dan bentuk yang mendukung stimulasi perkembangan anak. Dengan warna dan bentuk karakter yang populer yang menarik.

a. Karakteristik Tema *Pop Art*

1. *Pop Art* diterapkan oleh teknik dan juga tema yang diambil dari budaya masa populer. Desain dapat ditemukan pada suatu iklan, benda budaya, interiordan buku komik. *Pop Art* menegaskan unsur dangkal segala budaya, dengan penggunaan ironi.¹⁷



Gambar. 01. contoh ruangan bertema *Pop Art*

2. Warna yang paling banyak digunakan pada tema *Pop Art* ialah warna-warna primer (kuning, merah, dan biru). Warna yang digunakan

¹⁶ Wedha Abdul Rasyid, Buku Kumpulan Proyek *Pop Art*, (Bandung: Maxikom), 2008, Hal. 44

¹⁷ Wedha Abdul Rasyid, Buku Kumpulan Proyek *Pop Art*, (Bandung: Maxikom), 2008, Hal. 68

merupakan warna-warna komplementer yang mencolok (warna berani), bermacam-macam warna dan high kontras (warnanya hidup).¹⁸



Gambar. 02. contoh ruangan bertema *Pop Art*

Buku Kumpulan Proyek *Pop Art*, Maxikom, 2008

3. Garis yang terlihat dari *Pop Art* jelas dan merupakan representasi simbol, ilustrasi menggunakan *outline* yang tegas, objek yang diambil dari orang dan benda dalam budaya populer.¹⁹
4. Pada dunia interior, *Pop Art* biasanya dibuat melalui teknik finishing sebuah elemen pembentuk dan pengisi interior. *Finishing* itu sendiri menggunakan cat dengan warna-warna yang beragam, hal ini agar menimbulkan kombinasi warna yang menarik pada sebuah desain bertema *Pop Art*.²⁰

¹⁸ Wedha Abdul Rasyid, Buku Kumpulan Proyek Pop Art, (Bandung: Maxikom), 2008, Hal. 70

¹⁹ Wedha Abdul Rasyid, Buku Kumpulan Proyek Pop Art, (Bandung: Maxikom), 2008, Hal. 73

²⁰ Rumahku.com/Inspirasi Pop Art (diakses pada tanggal 8 Mei 2014)



Gambar . 03. contoh ruangan bertema *Pop Art*

Buku Kumpulan Proyek *Pop Art*, Maxikom, 2008

5. Pada dunia fashion, *Pop Art* biasanya diaplikasikan pada sepatu yang dihiasi dengan warna mencolok dengan sensasi warna yang terasa ngepop, dan ikon seperti layout komik. Dapat dilihat pada desain dinding yang menggunakan ikon khas *Pop Art* seperti adanya gelembung dan tambahan kalimat (seperti dalam komik).²¹



Gambar. 04. contoh motif karakter bertema *Pop Art*

Buku Kumpulan Proyek *Pop Art*, Maxikom, 2008

²¹ Wedha Abdul Rasyid, *Pengertian Pop Art*, (Bandung: Rineka Cipta), 1997, Hal. 78

2. Pendekatan Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar ialah melakukan pengelompokan masyarakat konsumen berdasarkan golongan – golongan tertentu.²² Pendekatan desain dengan mengacu segmentasi pasar memiliki arti bahwa seorang desainer harus mengerti tentang sasaran desainnya dikhususkan untuk golongan masyarakat berdasar biaya rendah atau tinggi. Untuk *Solo Day Care* memiliki fasilitas yang lebih dan menunjang bagi perkembangan anak, sehingga dibutuhkan biaya yang lebih. Golongan menengah ke atas adalah sasaran segmentasi pasar untuk desain *Solo Day Care*. Pengelompokan sasaran perancangan dimaksudkan untuk menunjang kreatifitas dan perkembangan psikologi anak melalui proses bermain dan penanaman budi pekerti sesuai dengan umur anak.

3. Pendekatan Ergonomis

Menurut Fowler ergonomi adalah ilmu yang mempelajari sifat-sifat temperamen dan ukuran-ukuran manusia, agar dapat hidup nyaman dan puas dalam melakukan kegiatan-kegiatan, merasakan keindahan hidup. Semua unsur menyangkut kondisi fisik atau kenikmatan yang bersangkutan dengan intensitas organ manusia dipelajari dan dijadikan sebagai standar, mulai dari tinggi badan atau dimensi anak-anak, jangkauan anak, dan lain-lain.

Dari pendekatan ergonomis sendiri bisa dijadikan acuan untuk memberikan dimensi furniture yang nyaman dan khusus untuk anak. Tidak bisa jika anak diberikan furniture yang sama dengan orang dewasa. Hal itu

²² Sunarmi, Buku Ajar Mata Kuliah Metodologi Desain, (Surakarta, 2008), hal. 54

berpengaruh pada kenyamanan dan segi keselamatan anak-anak jika furniture yang digunakan tidak sesuai dengan dimensi atau ergonomis khusus anak-anak.

Menurut Tata Allen, anak tentu saja lebih mudah ketika area belajar dan bermainnya diorganisasikan dengan skala ukuran anak. Furnitur dan alat-alat harus diatur dengan meminimalkan kekacauan atau kerusakan yang lebih memberikan kebebasan bergerak. Furniture yang praktis dan fungsional diperlukan dalam ruang untuk bermain.

Tabel. 02. Standar Dimensi Tinggi Badan Anak Rentang Usia 0-8 tahun

Sumber : Dasar-dasar Arsitektur, Yandianto

Usia Anak	Tinggi (cm)
1 tahun	65 cm
2 tahun	88 cm
3 tahun	96 cm
4 tahun	103 cm
5 tahun	109 cm
6 tahun	113 cm
7 tahun	117 cm
8 tahun	125 cm

4. Pendekatan Fungsi

Desain yang baik adalah desain yang memenuhi kebutuhan fungsi. Seiring dengan perkembangan peradapan manusia, fungsi interior memiliki sejuta makna yang harus ditangkap yang selanjtnya dapat diterjemahkan oleh seorang desainer.²³

Menurut F. D. K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi²⁴:

1. Pengelompokan furniture yang spesifik aktivitas.
2. Dimensi dan ruang gerak yang dapat di kerjakan
3. Jarak social yang memadai.
4. Privasi visual dan akustik yang memadai.
5. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

Oleh karena itu, perencanaan ini haruslah sesuai dengan fungsi yang sesuai dan dapat mengakomodasi aktivitas pengguna di dalamnya.

5. Pendekatan Teknis

a. Elemen pembentuk ruang :

1. Lantai

Menurut Y.B Mangunwijaya syarat perencanaan lantai sebagai pengguna khusus anak ialah sebagai berikut:

Syarat perencanaan lantai dengan anak sebagai pengguna utamanya:

²³ Sunarmi, *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain* (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2008) Hal 46.

²⁴ F. D. K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks), 2011, Hal 36.

- a. Seluruh permukaan lantai harus non slip (anti slip atau anti licin) hal ini berkaitan dengan kenyataan bahwa sifat licin adalah penting, karena bahaya secara psikologis. Hal ini berlaku untuk keseluruhan bagian ruangan.
- b. Lantai harus tidak kasar, meskipun non slip lantai tidak boleh kasar.
- c. Ambang pintu dan perubahan kecil dalam kenaikan sebisa mungkin dihindari.

2. Dinding

Menurut Francis D.K. Ching, dinding adalah penghalang yang merupakan batas sirkulasi memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya sebuah ruang. Beberapa bahan dinding antara lain: kayu, logam, batu-batuan, batu bata plester. Diperlukan juga sebuah finishing untuk membuat material menjadi lebih indah dan nyaman digunakan. Menurut Lulu Purwaningrum finishing dinding antara lain: *wallpaper*, cat, pelapis kayu, penempelan keramik, penempelan plastik, pelapisan dengan kain atau karpet, penempelan batu. Hal lain yang tidak boleh dilupakan ialah tinggi dinding. Tinggi ruangan untuk anak menurut Van Dianto ialah tergantung dari keadaan penerangan pada siang hari dan hubungannya dengan faktor-faktor luar yang lain (bangunan lain, kebun dan lain-lain). Untuk ruangan selebar 6-8 m tingginya 2,75 m – 3,25 m.

3. *Ceiling*

Ceiling yang memperlihatkan kesan atau sifat ruangan untuk anak, diharapkan tidak hanya menunjang aspek dekoratif tetapi dapat merangsang aspek-aspek perkembangan anak dan mendukung kegiatan anak yang di dalamnya. Penggunaan *skylight* untuk ceiling merupakan ide bagus. Selain untuk mendapatkan cahaya alami, view dan berfungsi estetik, menjadi ideal untuk ruang-ruang tertentu.²⁵ Desain ceiling khusus anak sebaiknya menggunakan bentuk *gypsum* yang menarik dan finishing warna primer yang menarik. Bentuk ceiling bisa dibuat menyerupai bentuk daun, buah dan lain-lain.

b. Elemen pengisi ruang :

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan *furniture* bagi anak-anak harus memperhatikan segi keamanan , kesehatan dan ergonomis anak.²⁶ Ada beberapa klasifikasi tentang penggunaan *furniture* yang sesuai dengan pengguna utama adalah anak, antara lain:

1. Furniture sebaiknya tidak menggunakan kaca yang bila pecah menjadi masalah.
2. Tidak membuat sudut-sudut yang runcing atau tajam.
3. Menggunakan bahan finishing yang tidak beracun.

²⁵ Perkins & Cocking, *Cirikhas Pop Art*, (Jakarta: PT. Gramedia), 1999, Hal. 102

²⁶ *Desain Rumah Menarik*, (Jakarta: Tabloid Rumah), 2003, Hal. 64

4. Sesuai ukuran badan anak dengan mempertimbangkan faktor ergonomi.
5. Detail, bentuk, ukuran dan material perabot juga tidak boleh membahayakan anak.
6. Untuk furniture pilihlah yang terbuat dari bahan yang aman dan sebaiknya tidak berujung lancip atau tidak terbuat dari bahan yang keras, misalnya besi.

Berikut beberapa furniture yang digunakan dalam desain pengisi ruang terutama pengguna anak:

Tabel. 03. Dimensional Furniture

Jenis Furniture	Panjang (cm)	Lebar (cm)	Tinggi (cm)
Meja besar	160	75	47
Meja kecil	60	40	47
Kursi	32/35	27/30	27/35
Rak alat	150	40	65
Loker anak	30	35	30
Lemari obat	40	30	60
Papan tulis	120	90	-
Papan panel	80	60	-
Soft board	120	90	-

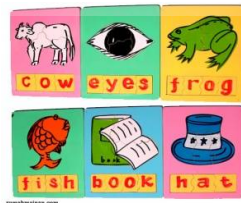
(Sumber: Badan Pusat Statistika, Fasilitas Pendidikan Prasekolah di Surakarta, 2004)

C. Ide Perencanaan

Penerapan *Pop Art* saat ini diterapkan juga dalam desain interior. Permainan warna yang berani pun ditampilkan, karena *Pop Art* identik dengan warna-warna cerah. Namun *Pop Art* dalam desain interior di Indonesia jarang

digunakan karena masyarakat pada umumnya lebih suka permainan warna yang aman karena *Pop Art* sendiri identik dengan warna yang kontras. Bukan hanya desain interior tetapi juga dalam busana dan sepatu. Dalam dunia fashion, penerapan *Pop Art* lebih tertuju kepada kaum muda.

Penerapan *Pop Art* dalam sangat cocok apabila sebuah desain yang penggunaannya khusus anak. Karena eksplorasi warna *Pop Art* yang komponen utamanya menggunakan warna primer, seperti warna biru, merah, kuning dengan perpaduan karakter komik atau orang masa kini. Manfaat lain dengan pengambilan tema *Pop Art* untuk anak ialah eksplorasi warna yang dijadikan komponen utama sangat mendukung stimulasi perkembangan motorik dan psikologi anak. Transformasi desain pada ruangan khusus pengguna anak pun dibuat dengan memperhatikan ciri khas tema *Pop Art* yang menggunakan finishing serta furniture yang bercorak cerah dan menarik. Contohnya, pengaplikasian gambar karakter pada dinding ruangan, motif flora dan fauna pada furniturnya dengan kombinasi banyak warna primer. Khusus untuk ruangan tertentu, desain ruangan dibuat dengan pemilihan warna kalem atau tidak mencolok, seperti di gudang dan ruang perpustakaan. Berikut transformasi ide desain dari gaya *Pop Art* :

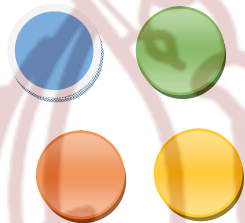


Gambar 05. Motif Fauna dan Bentuk

Gambar. 06. *Nursery Room*



Gambar. 07. Furnitur Anak



Gambar. 08. Warna Dasar



Gambar 10. Bentuk Geometris



Gambar. 09. Zona Pengetahuan



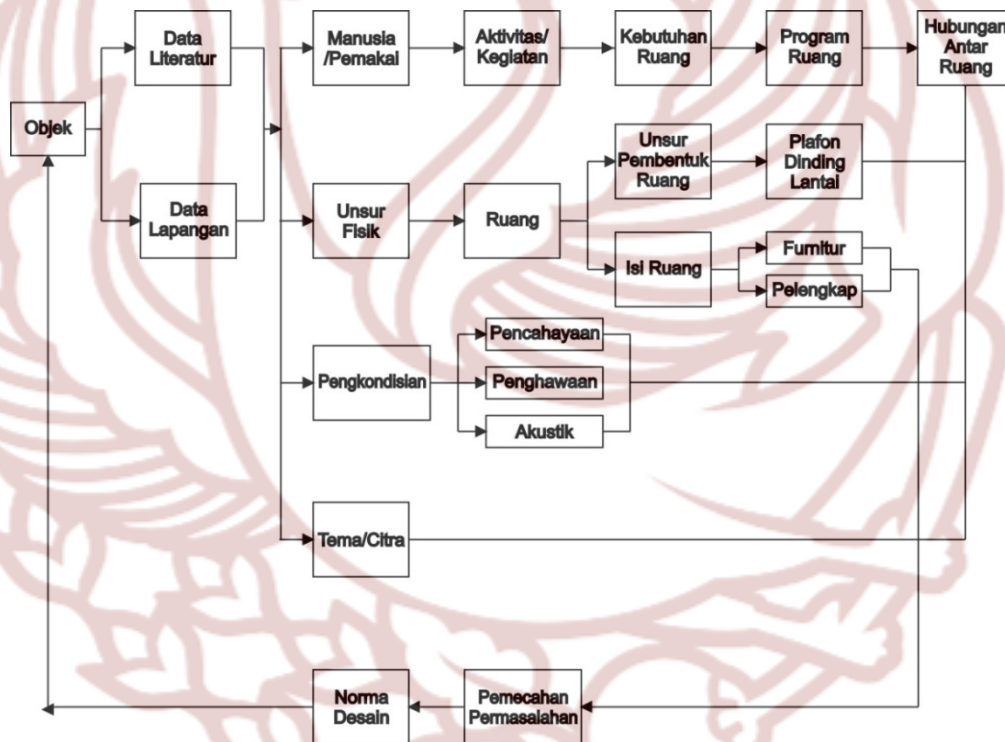
Gambar. 11. Arena Bermain

BAB. III

PROSES DESAIN / METODE DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain pada Perancangan interior *Solo Day Care* menggunakan skema tahapan proses desain menggunakan tahapan desain seperti pada gambar skema di bawah ini:



Skema 01. Tahapan Proses Desain

Sumber: Sunarmi, Metodologi Desain

Pada skema di atas sebuah proses desain meliputi 3 tahap yaitu *Input Sintesa / nalisis*, *dan Output*.²⁷ Input merupakan informasi yang didapatkan melalui beberapa rangkaian

²⁷ Buku Petunjuk teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior, Prodi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta ,2007, hal 10

pengumpulan data-data (data lapangan, data sosial, literature, wawancara) yang nantinya akan digunakan dalam penyusunan rumusan masalah.

Data-data yang akan digunakan untuk mendukung perwujudan desain interior *Solo Day Care* di Surakarta adalah data tertulis, data lisan dan studi internet. Data tertulis berupa literatur buku seperti ilmu ergonomi, psikologi perkembangan anak, *day care*, warna, buku ajar metode desain, perilaku perkembangan anak, panduan perancangan bangunan komersial, studi internet tentang tema pop art dan buku penunjang merencana desain interior lainnya.

Data lisan diperoleh dengan wawancara. Data lisan berupa informasi dari informan yang mengetahui tentang perkembangan anak serta kebutuhan anak dalam hal kreatifitas dan bermain di Surakarta. Data sosial diperoleh dengan menggunakan metode wawancara, pengamatan dan observasi lokasi secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran obyek garap.

Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti tersebut di atas selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memecahkan permasalahan berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain. Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif. Keputusan desain meliputi :

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*)
5. Unsur Pengisi Ruang (*Furniture* dan pelengkap/asesoris ruang)
6. *Lay out* (tata letak perabot)
7. Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)
8. Penciptaan Tema/Citra Suasana Ruang

Output yang berupa hasil desain terpilih yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

1. Gambar denah *Lay out*, skala 1 :50
2. Gambar rencana lantai, skala 1:50
3. Gambar rencana *Ceiling* dan lampu
4. Gambar potongan ruangan, Skala 1:20, 1:50
5. Gambar detail konstruksi, skala 1:1/1:2/1:5/1:10
6. Gambar *Furniture*, dan detail *Furniture*
7. Gambar perspektif atau tiga dimensi.

B. Proses Analisis Desain Terpilih

Proses analisis alternatif desain terpilih merupakan salah satu proses pemikiran perancangan yang didasarkan pada data-data literatur tertulis, lisan dan fakta lapangan untuk mencari jawaban yang tepat tentang desain dari dua alternatif desain untuk satu desain yang terpilih. Untuk mendapatkan hasil desain yang baik, maka sebelumnya akan dijelaskan

tentang pengertian judul perancangan interior *Solo Day Care* di Kota Surakarta yang dimaksud. Kemudian akan ditentukan aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, *layout*, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*), unsur pengisi ruang (*furniture*), dan pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang).

1. Definisi Perancangan Interior Solo Day Care di Kota Surakarta

Perancangan adalah suatu proses perwujudan desain interior. Proses yang dimulai dari penemuan ide gagasan sampai dengan terwujudnya sebuah desain interior.²⁸ Interior merupakan tatanan perabot di dalam ruang sebuah gedung.²⁹ Merencanakan, menata, dan merancang ruang interior dalam bangunan. *Day Care* memiliki arti bukan sekedar tempat penitipan dan perawatan anak, karena didalamnya juga disediakan fasilitas edukasi informal kepada anak untuk membentuk tumbuh kembangnya secara efisien melalui pendekatan psikologi perkembangan anak.³⁰

2. Site Plan Solo Day Care di Kota Surakarta

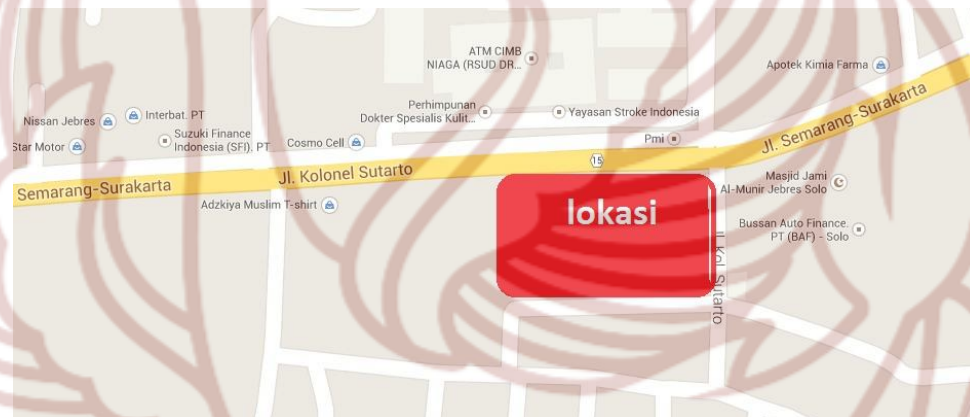
Site Plan merupakan tampak atas bangunan yang menunjukkan tempat lokasi bangunan yang dilegkapi dengan lingkungan sekitarnya dan penunjuk jalan. *Site plan* sangat mempengaruhi segmentasi pasar *Solo Day Care* agar mudah dijangkau dan dirasakan manfaatnya oleh orang banyak. Beberapa aspek perlu diperhatikan dalam penempatan *site plan*, yaitu :

²⁸ Pena dalam buku Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, (Yogyakarta: ANDI, 2008), Hal. 18

²⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001, Hal. 385

³⁰ id.shvoong.com/pentingnya-day-care (diakses tanggal 5 Mei 2014)

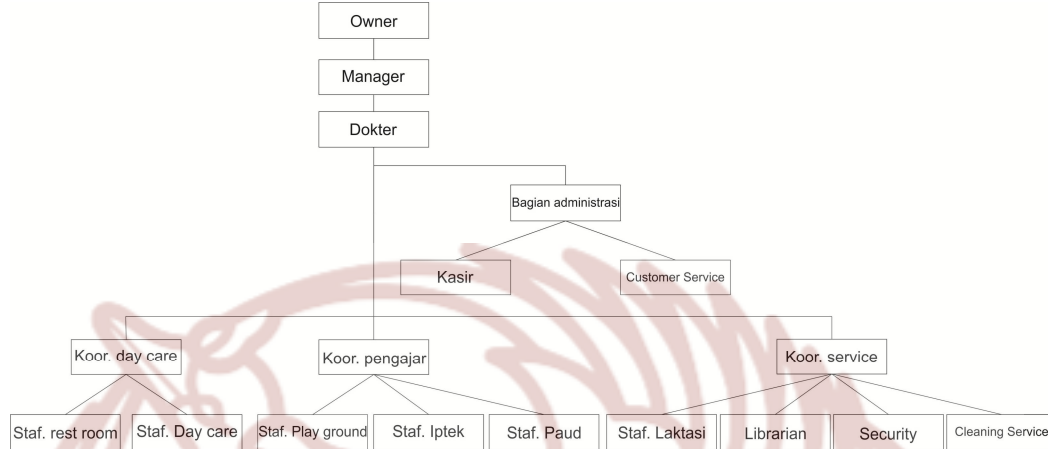
- a. Akses jalan menuju dan keluar dari lokasi, hal ini sangat menentukan bagaimana desain *Solo Day Care* mudah dijangkau oleh konsumen.
- b. Letak posisi yang berada ditengah kota dan pemukiman penduduk kelas menengah ke atas membuat penentuan lokasi desain sesuai dengan segmentasi pasar.
- c. Masih jarang didaerah tersebut yang mendirikan bangunan khusus anak, sehingga keberadaan *Solo Day Care* didaerah tersebut akan tepat.
- d. Ketersediaan sumber tenaga kerja yang terampil dan kompeten di bidang anak, dilihat dari daerahnya yang berdekatan dengan bangunan rumah sakit dan PMI.



Gambar. 12. *Site Plan*

Lokasi tersebut berdekatan dengan pemukiman warga dan bangunan rumah sakit Dr. Moewardi Solo. Kawasan yang berada di jalan Kolonel Sutarto yang dijadikan pemilihan desain , dulunya adalah sebuah bangunan bekas pabrik rokok, sekarang milik PT. Sari Warna.

3. Struktur Organisasi *Solo Day Care* di Kota Surakarta



Skema 02. Denah *Site Plan* Lokasi

Dalam struktur organisasi, semua bagian perusahaan memiliki tugas dan peran masing - masing guna mempermudah dalam menjalankan perusahaan, tugas tersebut antara lain :

a. Owner

1. Memimpin seluruh jajaran staf dan bagian terpenting dalam struktur organisasi *Solo Day Care*
2. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan untuk kebutuhan fasilitas *Solo Day Care*.
3. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan dibidang administrasi keuangan, kepegawaian dan kesekretariatan.

b. Manager

1. Memberi instruksi untuk melaksanakan pekerjaan dan mengawasi seluruh pegawai dalam melaksanakan tugasnya.
2. Mengembangkan metode-metode baru untuk melaksanakan progam pekerjaan agar lebih efisien.
3. Memperhatikan seluruh data yang masuk berkaitan dengan *Solo Day Care*.

c. Dokter

1. Menerima konsultasi orang tua tentang kesehatan dan psikologi perkembangan anak.
2. Memberikan penyuluhan dan perhatian yang khusus bagi anak dalam segi ilmu kesehatannya.

d. Bagian administrasi

1. Mengatur dan menyusun rencana anggaran biaya.
2. Melaksanakan aktifitas penyiapan ruang kerja dan peralatan kantor untuk seluruh pegawai.
3. Melakukan kegiatan surat perijinan dan perngarsipan perusahaan.

e. Kasir

1. Mengurusi masalah keuangan dalam hal pembayaran.
2. Melakukan pencatatan *income cash* setiap hari dalam buku laporan keuangan.

f. *Customer service*

1. Memberikan dan menjelaskan tentang keseluruhan isi gedung *Solo Day Care*.
2. Menerima setiap keluhan dari semua pengunjung.
3. Tempat registrasi pengunjung.

g. Kordinator *day care*.

1. Mengkoordinasi tiap bagian tugas *rest room* dan bagian penitipan anak agar lebih efisien dan terorganisir.

h. Staf *rest room*

1. Memberikan kenyamanan dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak dalam hal istirahat.

i. Staf penitipan anak.

1. Mengasuh dan memberikan perhatian yang lebih kepada anak sesuai dengan perkembangan usia anak.

j. Kordinator pengajar

1. Mengkoordinasi tiap bagian tugas staf *play ground*, staf iptek dan staf PAUD agar lebih efisien dan terorganisir.

k. Staf *play ground*

1. Memberikan wawasan pengetahuan di alam luar melalui sarana bermain yang menyenangkan bagi anak.

l. Staf IPTEK

1. Memberikan wawasan dan gambaran imajinasi anak melalui ilmu pengetahuan alam dasar dan perkembangan teknologi modern.

m. Staf PAUD

1. Memberikan pengetahuan dan penanaman budi pekerti pada anak usia dini.
2. Memberikan pengetahuan dasar seperti menggambar dan membuat kerajinan untuk melatih kreatifitas anak.

n. Kordinator servis

1. Mengkoordinasi tiap bagian tugas staf librarian, staf laktasi, *security* dan *cleaning service* agar lebih efisien dan terorganisir.

o. Librarian

1. Mengurusi dan menjaga hal tentang buku pengetahuan dan memilih standar buku yang sesuai dengan anak.

p. *Security*

1. Menjaga keamanan dan menciptakan suasana kondusif baik saat gedung dipakai atau tidak dipakai.

q. *Cleaning service*

1. Menjaga dan merawat setiap kebersihan lingkungan *Solo Day Care* agar tetap steril.

4. Sistem Operasional

Pada perancangan interior *Solo Day Care* memiliki hari operasional 6 hari dalam seminggu, yaitu hari senin sampai dengan sabtu. Dimana jam operasional maksimalnya mulai jam 08.00-16.00 WIB. *Solo Day Care* memiliki fasilitas penunjang lain yang berguna untuk melengkapi fasilitas yang sudah ada, seperti free hotspot area pada taman terbuka hijau dan *lobby*, dan *food court*.

5. Pola Aktivitas Dalam Ruang

Aktivitas pengguna merupakan hal yang harus diperhatikan, dengan mengetahui aktivitas pengguna maka dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan ruang, selain itu juga dapat digunakan untuk menentukan hubungan antar ruang, sehingga memudahkan aktivitas pengguna. Berikut beberapa pola aktivitas dalam ruang interior *Solo Day Care* :

a. Ruang pimpinan dan ruang rapat.



Skema 03. Kegiatan Karyawan

b. Lobby



Skema 04. Kegiatan Karyawan



Skema. 05. Kegiatan Pengunjung

c. Ruang Staff



Skema 06. Kegiatan Karyawan

d. Ruang Konsultasi

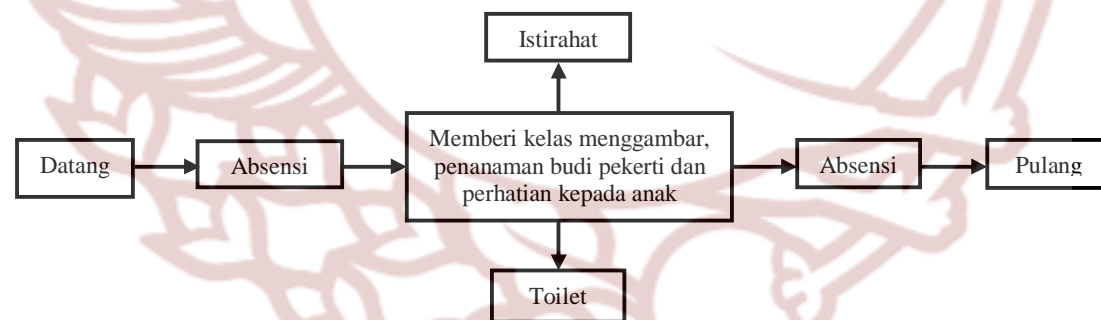


Skema 07. Kegiatan Karyawan



Skema 08. Kegiatan Pengunjung

e. Class Room



Skema 09. Kegiatan Karyawan

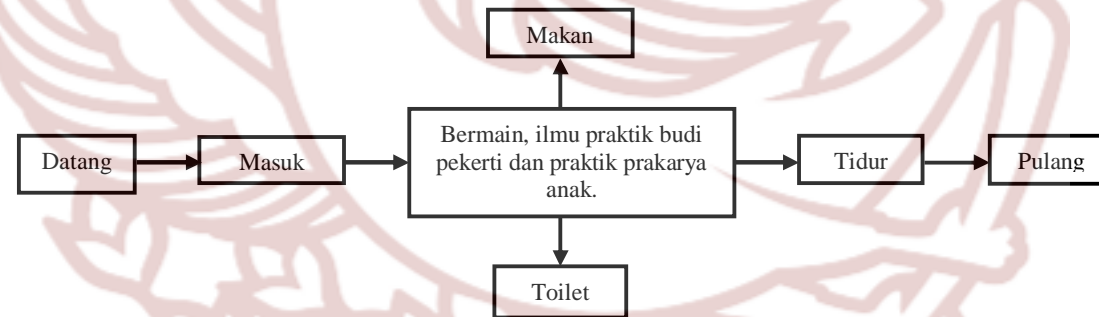


Skema 10. Kegiatan Pengunjung

f. Nursery Room

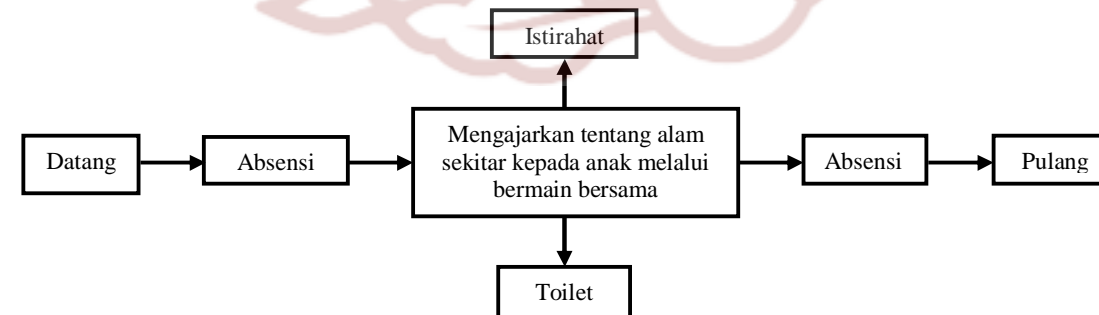


Skema 11. Kegiatan Karyawan



Skema 12. Kegiatan Pengunjung

g. Taman Terbuka Hijau dan *Play Ground*

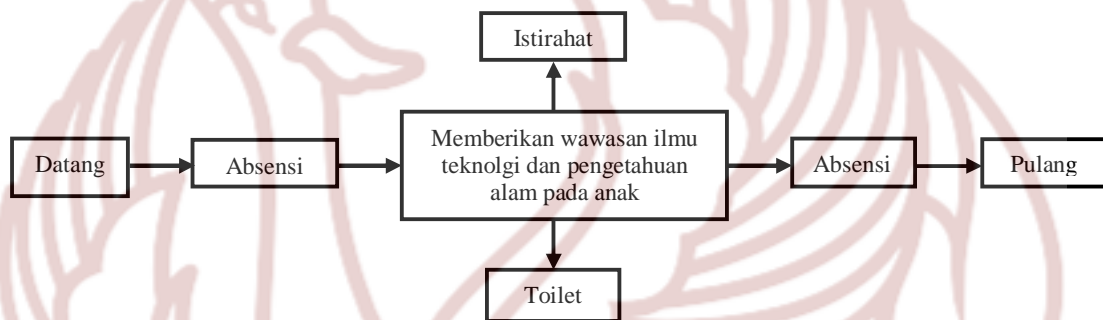


Skema 13. Kegiatan Karyawan



Skema 14. Kegiatan Pengunjung

h. Zona Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi



Skema 15. Kegiatan Karyawan



Skema 16. Kegiatan Pengunjung

i. Perpustakaan Anak



Skema 17. Kegiatan Karyawan



Skema 18. Kegiatan Pengunjung

6. Aktivitas Kebutuhan Ruang, Perabot dan Besaran Ruang

Tujuan utama dari perancangan desain interior adalah bagaimana menciptakan suasana dan fungsi ruang dari suatu bangunan yang mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional bagi pemakai atau penghuni secara maksimal.³¹ Kebutuhan ruang dan perabot di dasari oleh aktivitas dalam ruangan. Berikut beberapa aktivitas pengguna beserta kebutuhan ruang dan isinya dalam interior *Solo Day Care* :

a. Kebutuhan Ruang dan Perabot

Tabel. 04. Kebutuhan ruang dan perabot

JABATAN	AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	ISIAN RUANG
<i>Owner</i>	a. Bekerja b. Rapat c. Istirahat d. Beribadah. e. Buang air besar/ kecil	a. Ruang pimpinan b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	a. Kursi kerja b. Meja kerja c. Rak dan almari arsip d. Kursi rapat e. Meja rapat f. <i>Buffet table</i> g. Almari penyimpanan h. <i>Washtafel</i>

³¹ Pamudji Suptandar, “*Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*”, (Jakarta: Djambatan), 1999, Hal. 38

			i. <i>Closet</i>
Manager	a. Bekerja. b. Memeriksa laporan pertanggung jawaban dari bawahan. c. Rapat d. Istirahat dan ibadah e. Buang air besar/ kecil	a. Ruang pimpinan. b. Ruang rapat. c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak dan almari arsip d. Meja rapat e. Kursi rapat f. <i>Buffet table</i> g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Dokter	a. Menerima konsultasi orang tua tentang anak. b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang Konsultasi b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i> e. Meja rapat f. Kursi rapat
Bagian administrasi	a. Mengurus tentang berkas2 surat meyrat maupun perijinan bagi kebutuhan karyawan b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi c. Meja dan kursi rapat d. Rak dan almari arsip e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
Kasir	a. Mengurus keuangan dan pembayaran atau <i>income cash</i> b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Lobby. b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Customer Service	a. Menjelaskan informasi yang berguna untuk pengunjung b. Mengurusi registrasi. c. Rapat d. Istirahat dan ibadah e. Buang air besar/ kecil	a. Lobby b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Standing Information</i> e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
Kordinator	a. Memantau dan memberi	a. Ruang staff	a. Meja kerja

Day care	arahan pada staf <i>rest room</i> dan penitipan anak b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	b. Ruang rapat c. Toilet d. Musholla	b. Kursi c. Rak perlengkapan d. Meja dan kursi rapat e. <i>Washtafel</i> f. Loker g. <i>Closet</i>
Staf rest room	a. Memberi kenyamanan dan mempersiapkan segala kebutuhan untuk tidur anak b. Istirahat dan ibadah c. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Ruang <i>rest room</i> c. Toilet d. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak perlengkapan d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Staf Nursery Room	a. Mengasuh dan memberikan perhatian kepada anak b. Bermain dengan anak c. Istirahat dan ibadah. d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang penitipan anak b. <i>Play ground</i> c. Ruang staff d. Toilet e. Musholla	a. Meja kecil b. Kursi kecil c. Rak perlengkapan d. <i>Toy Box</i> e. <i>Mini Set Toy</i> f. Musholla g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Kordinator pengajar	a. Memantau dan memberi arahan pada staf <i>playground</i> , iptek dan staf pra sekolah b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Ruang rapat c. Musholla d. Toilet.	a. Rak perlengkapan bengkel b. Meja kerja c. Kursi kerja d. Meja dan kursi rapat e. Loker f. <i>Washtafel</i> g. <i>Closet</i>
Staf playground	a. Memberikan wawasan dan pengenalan kepada dunia luar melalui sosialisasi dan bermain aktif b. Istirahat dan ibadah c. Buang air besar/ kecil	a. Ruang Staff b. Taman terbuka hijau dan <i>play ground</i> c. Ruang istirahat. d. Musholla e. Toilet.	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak dan almari d. Arena bermain dan asesori pelengkap taman e. Kursi taman f. <i>Learnings toys</i> g. <i>Washtafel</i>

			h. <i>Closet</i>
Staf IPTEK	a. Memberikan wawasan dan ilmu dasar tentang alam dan teknologi modern. b. Istirahat dan ibadah c. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Zona ilmu pengetahuan dan teknologi c. Musholla d. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak dan almari d. <i>Worldwide telescope</i> e. <i>Laboratorium course class</i> f. <i>Educational game</i> g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Staf PAUD	a. Memberikan penanaman budi pekerti dan kreatifitas kepada anak b. Bermain bersama anak. c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Ruang pra sekolah c. <i>Play ground</i> d. Musholla e. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak perlengkapan d. Meja anak dan kursi anak e. Rak mainan f. Wahana bermain g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Kordinator servis	a. Memantau dan memberi arahan pada staf laktasi, <i>librarian</i> , <i>security</i> dan <i>cleaning service</i> b. Rapat c. Istirahat dan ibadah d. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staf b. Ruang rapat c. Musholla d. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari d. Meja dan kursi rapat e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
Staf L	a. Menjaga dan mempersiapkan semua kebutuhan b. Istirahat dan ibadah c. Buang air besar/ kecil	a. Ruang staff b. Ruan Toilet c. Musholla	a. Meja kerja b. Kursi c. Sofa d. <i>Refrigerator</i> e. Rak f. Matras g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Librarian	a. Mengurusi hal yang berkaitan dengan buku pengetahuan. b. Memilih buku dan	a. Perpustakaan b. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Meja baca d. Kursi

	<p>mengurusi peminjaman buku</p> <p>c. Istirahat dan ibadah</p> <p>d. Buang air besar/ kecil</p>		<p>e. Rak buku</p> <p>f. <i>Washtafel</i></p> <p>g. <i>Closet</i></p>
Security	<p>a. Menjaga keamanan dan lingkungan yang kondusif</p> <p>b. Istirahat</p> <p>c. Buang air besar/ kecil</p>	<p>a. Ruang satpam.</p> <p>b. Ruang staf</p> <p>c. Toilet</p>	<p>a. Meja kerja</p> <p>b. Kursi</p> <p>c. Rak dan almari</p> <p>d. <i>Washtafel</i></p> <p>e. <i>Closet</i></p>
Cleaning service	<p>a. Merawat dan menjaga kebersihan lingkungan</p> <p>b. Melayani kebutuhan karyawan</p> <p>b. Istirahat dan ibadah</p> <p>c. Buang air besar/ kecil</p>	<p>a. Ruang kerja</p> <p>b. Musholla</p> <p>c. Toilet</p> <p>d. Pantry Karyawan</p>	<p>a. Rak perlengkapan kebersihan</p> <p>b. Kitchen set</p> <p>c. Almari penyimpanan</p> <p>d. Meja dan kursi</p> <p>e. <i>Washtafel</i></p> <p>f. <i>Closet</i></p>
Bayi	<p>a. Melakukan aktivitas bermain di penitipan anak</p> <p>b. Beristirahat di <i>rest room</i></p> <p>c. Makan/ minum</p> <p>d. Tidur</p> <p>e. Buang air besar/ kecil</p>	<p>a. Ruang penitipan anak</p> <p>b. <i>Rest room</i></p> <p>c. Ruang laktasi</p> <p>d. Toilet</p>	<p>a. Rak mainan</p> <p>b. Arena bermain mini</p> <p>c. Rak Perlengkapan tidur</p> <p>d. Tempat tidur</p> <p>e. Sofa</p> <p>f. Rak perlengkapan laktasi</p> <p>g. <i>Refrigator</i></p> <p>h. <i>Washtafel</i></p> <p>i. <i>Closet</i></p>
Anak-anak	<p>a. Bermain dan mengenal wawasan tentang alam luar</p> <p>b. Mengetahui budi pekerti dan kreatifitas.</p> <p>c. Mengetahui ilmu alam dasar dan teknologi</p> <p>d. Makan/ minum</p> <p>e. Tidur</p> <p>f. Buang air besar/ kecil</p>	<p>a. Ruang Pra sekolah</p> <p>b. Taman dan <i>playground</i></p> <p>c. <i>Zona ilmu pengetahuan dan teknologi</i></p> <p>d. <i>Rest room</i></p> <p>e. Toilet</p> <p>f. <i>Food court</i></p> <p>g. Perpustakaan</p>	<p>a. Rak mainan</p> <p>b. Wahana bermain</p> <p>c. Tempat tidur</p> <p>d. Rak Perlengkapan tidur</p> <p>e. Meja anak dan kursi</p> <p>f. Perlengkapan teknologi dan ilmu alam</p>

			g. Meja dan kursi makan h. Rak buku i. <i>Washtafel</i> j. <i>Closet</i>
Orang tua	a. Konsultasi mengenai anak b. Menjemput dan menunggu anak c. Registrasi awal dan pembayaran. d. Makan/ minum e. Ibadah f. Buang air besar/ kecil	a. Ruang Konsultasi b. Lobby c. Area tunggu dan baca d. Mushola e. Ruang laktasi f. Toilet. g. <i>Food court</i>	a. Kursi tunggu b. Kusri dan meja makan c. Sofa d. Rak perlengkapan laktasi e. <i>Refrigerator</i> f. <i>Washtafel</i> g. <i>Closet</i>

b. Besaran Ruang

0.8 m / orang merupakan standarisasi yang diperoleh dari Data Arsitek

1. *Lobby*

Tabel. 05. Besaran ruang *lobby*

	FURNITURE	JUMLAH	PERHITUNGAN (DA 0,8 m / orang)	TOTAL
KAPASITAS				
<i>Lobby</i>		12 orang	0.8 m / orang	9.6 m
<i>Resepsionis</i>		3 orang	0.8 m / orang	2.4 m
	Kursi <i>BackDroof</i> Meja <i>Front Office</i>	15 2 1	$0.5 \times 0.5 = 0.25 \times 15 = 3.75$ $2.5 \times 0.6 = 1.5 \times 2 = 3$ $4 \times 0.6 = 2.4$	9.15 m
Luas Total			20% x luas furniture + pelaku	20% x 21.15 =

				4.23 m
			Luas	116.6 m

2. Class Room

Tabel. 06. Besaran ruang *class room*

	FURNITURE	JUMLAH	PERHITUNGAN (DA 0,8 m / orang)	TOTAL
KAPASITAS				
<i>Class Room</i>		38 orang	0.8 m / orang	30.4 m
	Kursi Meja Meja Pengajar Almari File	36 6 1 1	$0.5 \times 0.5 = 0.25 \times 36 = 9$ $0.9 \times 0.9 = 0.36 \times 6 = 2.16$ $2 \times 0.6 = 1.2$ $3 \times 0.5 = 1.5$	13.86 m
Luas Total			20% x luas furniture + pelaku =	20% x 44.26 = 8.852 m
			Luas	48.45 m

3. Nursery Room

Tabel. 07. Besaran ruang *nursery room*

	FURNITURE	JUMLAH	PERHITUNGAN (DA 0,8 m / orang)	TOTAL
KAPASITAS				
<i>Nursery Room</i>		41 orang	0.8 m / orang	32.8 m
	Kursi	39	$0.5 \times 0.5 = 0.25 \times 39$	17.31 m

	Meja Meja Pengajar Almari File	6 2 2	= 9.75 $0.9 \times 0.9 = 0.36 \times 6$ = 2.16 $2 \times 0.6 = 1.2 \times 2 =$ 2.4 $3 \times 0.5 = 1.5 \times 2 = 3$	
Luas Total			20% x luas furniture + pelaku =	20% x 50.11 = 10.022 m
			Luas	52.5 m

4. Play Ground

Tabel. 08. Besaran ruang *play ground*

	FURNITURE	JUMLAH	PERHITUNGAN (DA 0,8 m / orang)	TOTAL
KAPASITAS				
<i>Play Ground</i>		60 orang	0.8 m / orang	48 m
	Perosotan	2	$2 \times 2 = 4 \times 2 = 8$	36.8 m
	Ayunan gelas putar	2	$1.5 \times 1.5 = 3 \times 2 = 6$	
	Jembatan	2	$3 \times 0.8 = 2.4 \times 2 =$ 4.8	
	Gantung			
	Permainan	2	$3 \times 3 = 9 \times 2 = 18$	
	<i>Outdoor</i>			
Luas Total			20% x luas furniture + pelaku =	20% x 84.8 = 55.36 m
			Luas	128.48 m

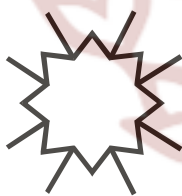
7. Hubungan Antar Ruang

Dalam interior dibutuhkan sebuah pengorganisasian antar ruang agar pola aktifitas antar ruang dapat lebih teratur dan memudahkan pengguna. Ruang satu dengan yang lainnya memang memiliki fungsi masing-masing, namun hubungan antar ruang satu dengan ruangan yang lain tidak dapat dipisahkan. Dalam organisasi ruang yang baik hubungan antar ruang memiliki kesinambungan sehingga aktifitas yang dilakukan berjalan lancar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penentuan jenis organisasi ruang di antaranya adalah:³²

- a. Pengelompokan fungsi ruang
- b. Hirarki ruang
- c. Kebutuhan pencapaian

Bentuk-bentuk organisasi ruang menurut J. Pamudji Suptandar dapat dikelompokkan menjadi:

1) Terpusat

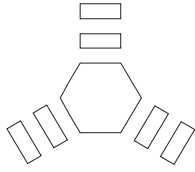


- a) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
- b) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
- c) Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.

2) Radial

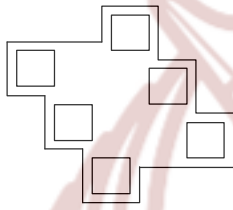
- a) Kombinasi dari organisasi terpusat dan linear.

³² J. Pamudji Suptandar, Desain Interior (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 112 - 114



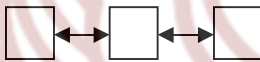
- b) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- c) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

3) Mengelompok



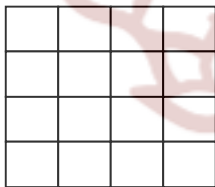
- a) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi sama, tetapi dengan komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
- b) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

4) Linear



- a) Merupakan deretan ruang dan ruang sifatnya memanjang
- b) Ruang berhubungan secara langsung
- c) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang

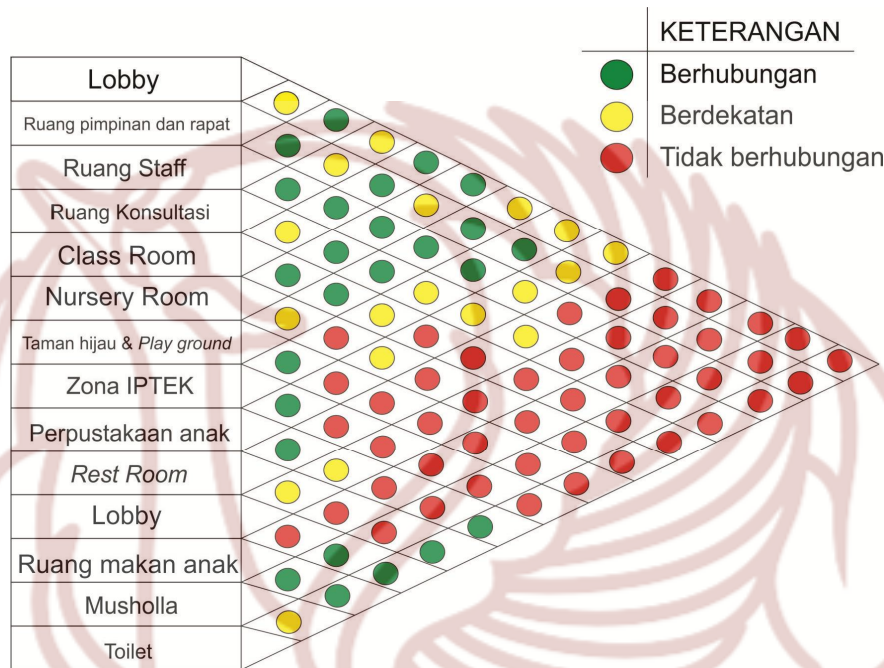
5) Grid



- a) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid atau 3 dimensi
- b) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

Dalam perancangan interior *Solo Day Care* di Kota Surakarta menggunakan bentuk organisasi antar ruang *linear*, yaitu hubungan ruang yang memanjang, setiap ruang memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda tetapi fungsinya penting dan diletakkan berderetan, hal tersebut membantu pengguna dalam melakukan kegiatan yang saling

berkaitan, sesuai dengan interior *Solo Day Care* , dimana tiap ruang memiliki fungsi dan kegunaan yang saling beurutan sesuai penggunaanya. Hubungan antar ruangan dapat dicermati dengan skema berikut :



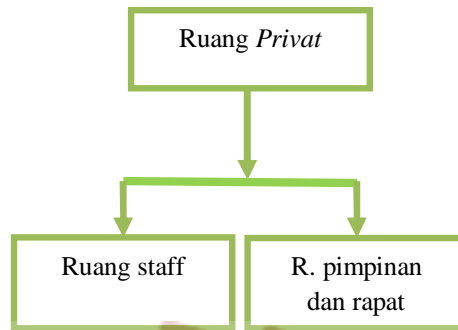
Skema. 19. Pola Hubungan Antar Ruang

8. Grouping dan Zoning Ruang

Penentuan *Grouping* dan *Zoning* bertujuan untuk menentukan pengelompokan ruang sesuai dengan fungsi serta aktifitas. Menurut Pamudji Suptandar dalam sifat ruang dapat di bagi menjadi beberapa, antara lain³³:

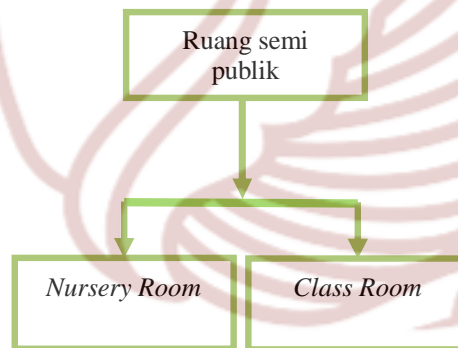
- Ruang *privat* adalah ruang yang memiliki tingkat privasi yang tinggi. Ruang privat tidak boleh sembarang orang yang boleh masuk. Letak ruang privat biasanya jauh dari area publik. Pengelompokan ruang privat pada interior *Solo Day Care* antara lain :

³³ Pamudji Suptandar, Desain Interior (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 99



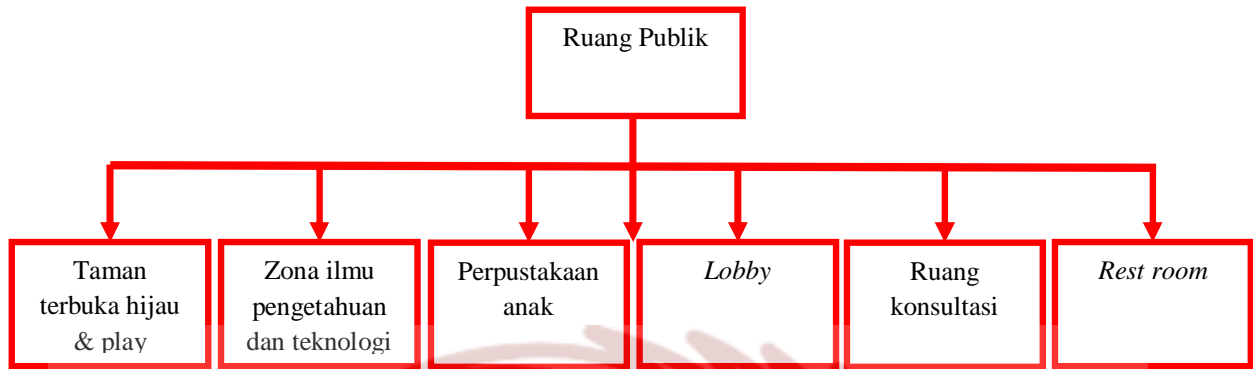
Bagan. 01. Ruang *Private*

- b. Ruang semi publik adalah ruang yang sifatnya tidak terlalu *private*, atau akses kedalam ruang tersebut sedikit longgar, ruang ini berdekatan dengan area publik. Pengelompokan yang termasuk ruang semi publik yaitu :



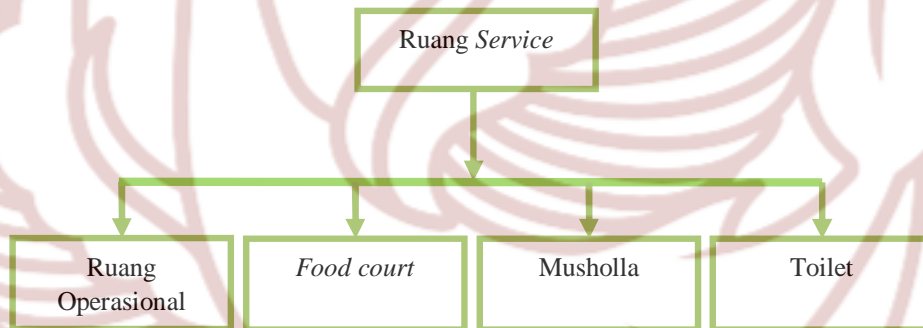
Bagan. 02. Ruang Semi Publik

- c. Ruang publik adalah ruang yang sifatnya longgar, dapat diakses oleh umum, pengelola ataupun pengunjung dapat menikmati fasilitas ruang ini.. Untuk pengelompokan ruang atau area secara langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang publik antara lain :



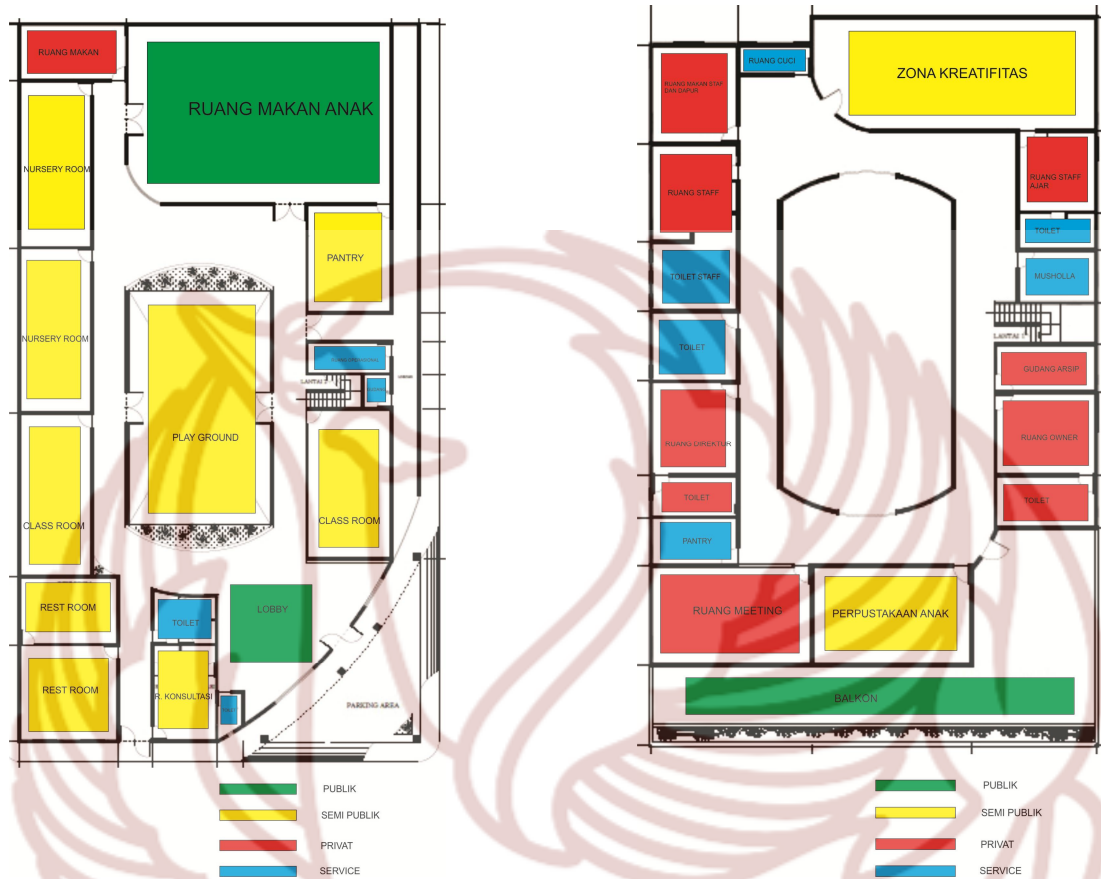
Bagan. 03. Ruang Publik

d. Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitas pelayanan publik dan pemeliharaan *intern*. Ruang service biasanya dipakai oleh banyak orang. Akan tetapi, ada syarat-syarat tertentu pada ruangan yang bersifat gender dan usia. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang *service* yaitu :

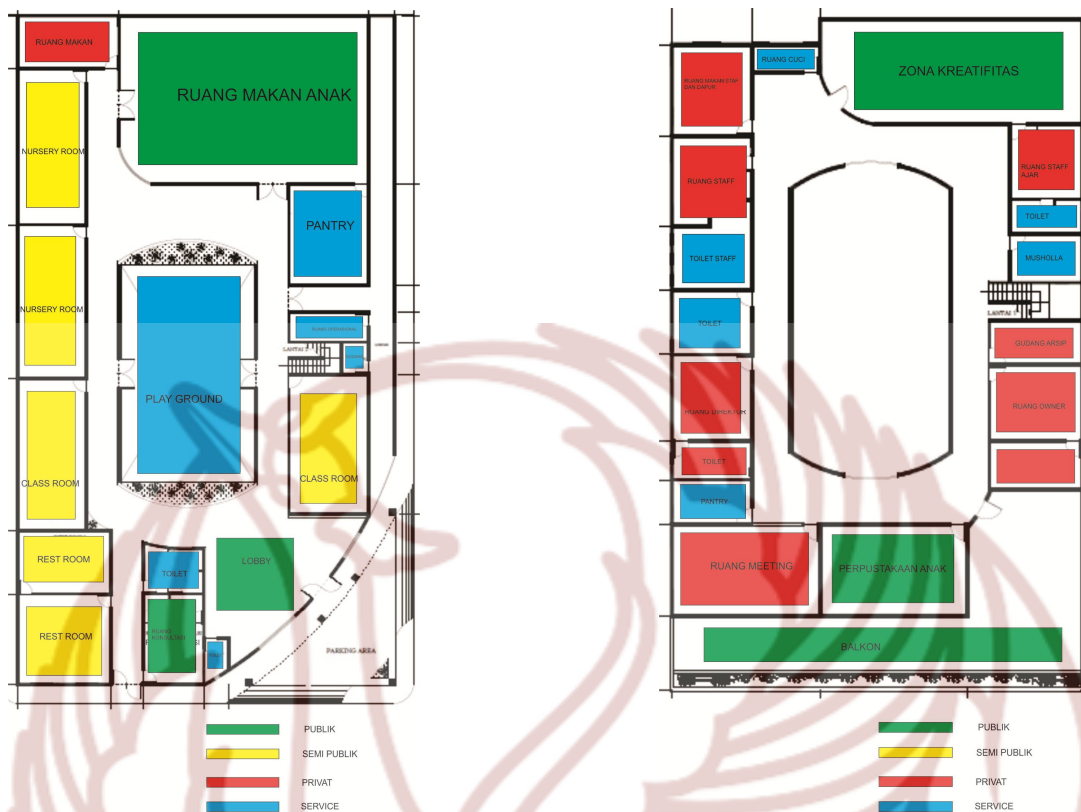


Bagan. 04. Ruang Service

Alternatif Desain Grouping dan Zoning



Gambar. 13. Alternatif 1 Desain Grouping dan Zoning lantai 1 dan 2



Gambar. 14. Alternatif 2 Desain *Grouping* dan *Zoning* lantai 1 dan 2

Tabel 09. Indikator penilaian *Grouping* dan *Zoning*.

Alternatif Desain	Fungsional	Kenyamanan	Keamanan	Fleksibilitas
ALT 1	***	***	***	**
ALT 2	**	**	**	**
Terpilih	Alternatif 1			

Dari *grouping zoning* tersebut sebagai pedoman dalam penempatan ruang yang akan di rancang. Adapun indikator penilaian organisasi ruang (*Grouping & Zoning Ruang*) dengan keterangan :

Fungsional : *Grouping* dan *Zoning* bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan pengunjung dan pengelola.

Kenyamanan : *Grouping* dan *Zoning* berdasarkan jenisnya sesuai dengan fungsinya yang akan berfungsi memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Keamanan : *Grouping* dan *Zoning* mendukung keselamatan penggunanya.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan

9. Sirkulasi

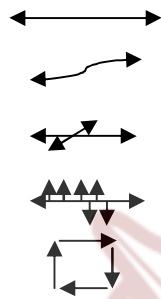
Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.³⁴ Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.³⁵

Perancangan interior *Solo Day Care* menggunakan system sirkulasi linier, karena system sirkulasi ini memiliki arah yang jelas dan memudahkan bagi pengelola maupun pengunjung untuk menentukan tempat atau ruang yang dituju. Bentuk sirkulasi linear yaitu :

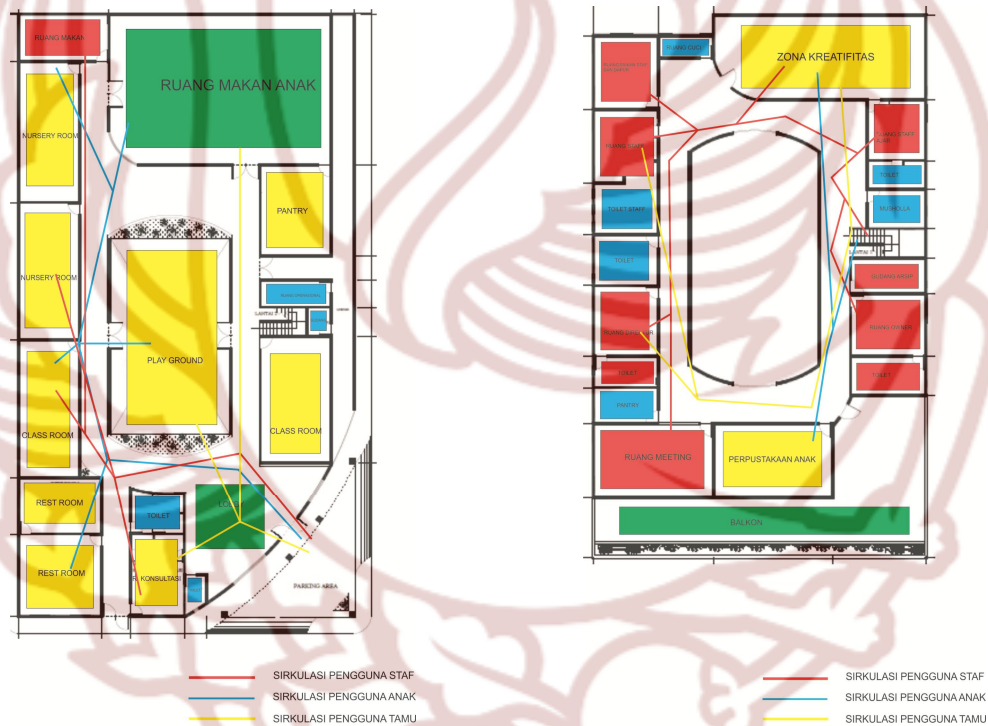
³⁴ Francis D.K Ching, 1991, hal 246

³⁵ Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitek*, 114, Jakarta; Djembatan, hal 1999

a. Linier



Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / *loop*.



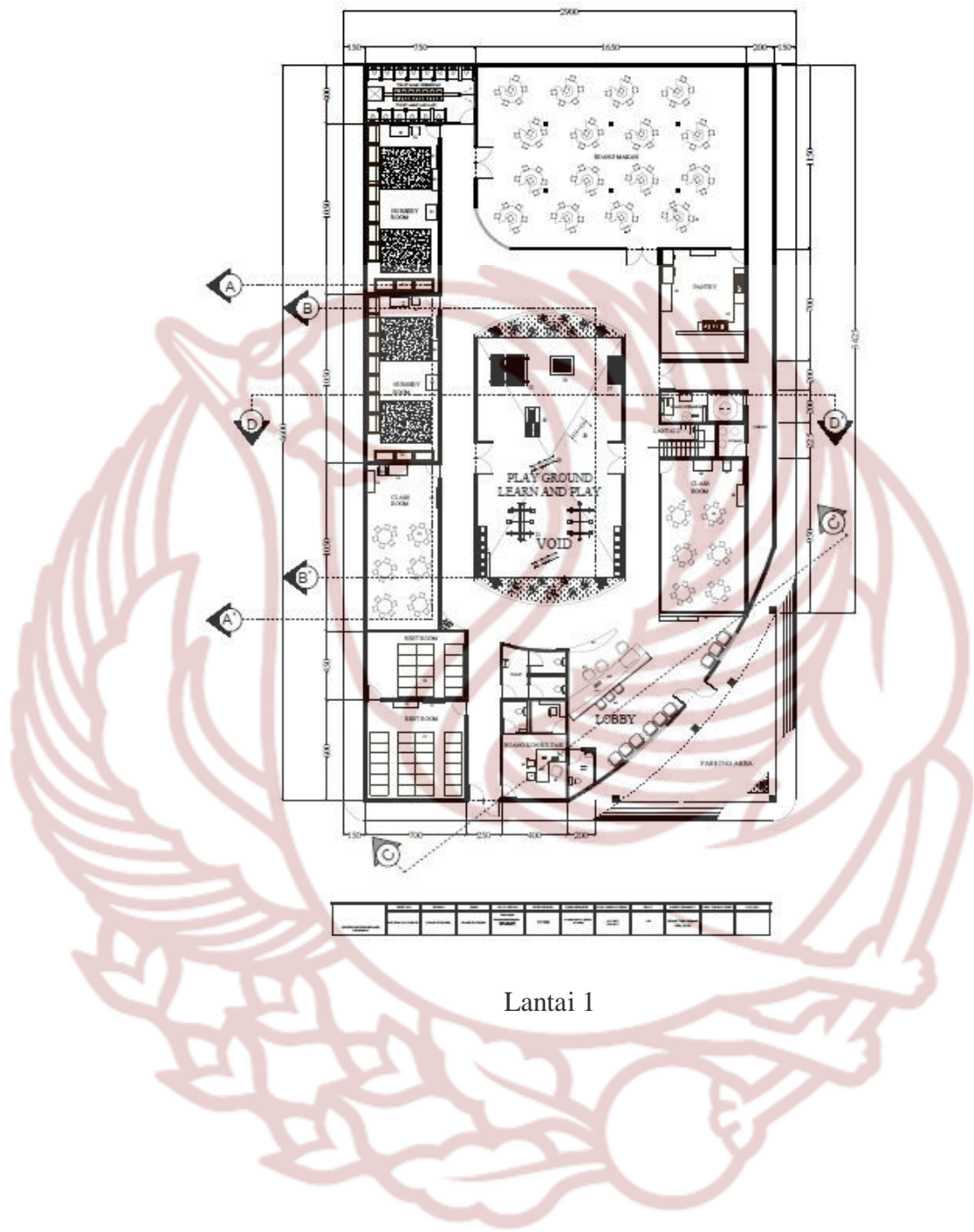
Gambar. 15. Alur Sirkulasi Pengguna lantai 1 dan 2

10. Unsur Pembentuk Ruang, Isian Ruang , Layout dan Pengkondisian

Unsur Pembentuk Ruang, Isian Ruang, Layout dan Pengkondisian

1. Layout

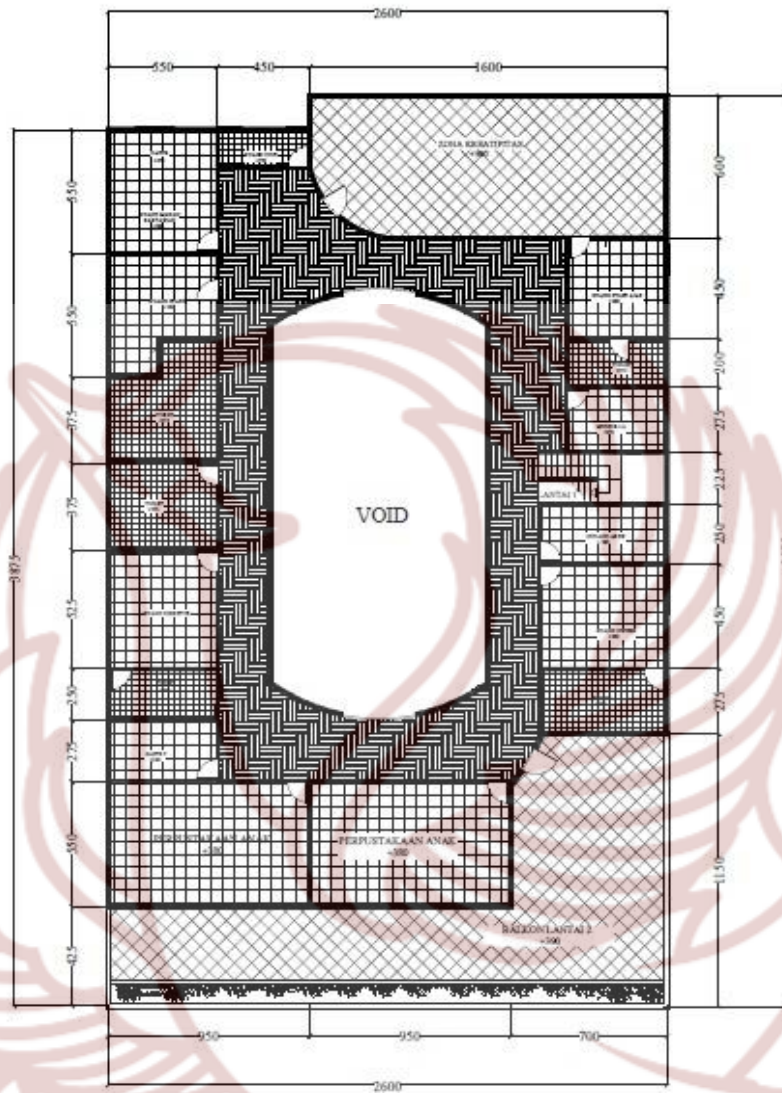
Perancangan interior Solo *Day Care* di Surakarta desai ini menerapkan gaya modern dengan tema *pop art* dengan sentuhan berbagai macam warna primer dan sekunder, menarik dan minimalis. Warna melambangkan suatu bentuk apresiasi terhadap tumbuh kembang anak yang menggambarkan suasana hati yang ceria. Makna lain yang terkandung dalam tema *pop art* adalah agar pengguna bisa mengekspresikan suasana hati yang terlihat di setiap ruangan yang berwarna, sehingga tidak menimbulkan efek jenuh terhadap anak. Hal itu tercermin dalam fungsi dan manfaat perancangan ini di mana masyarakat diharapkan mampu menjadi manusia yang memberi manfaat kepada sesama. Berikut merupakan desain layout yang terpilih berdasarkan tema *pop art* gaya modern moderen:



Lantai 1


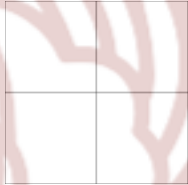
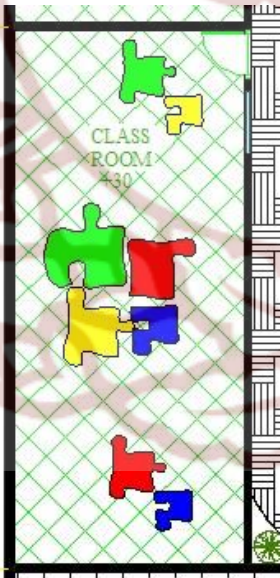
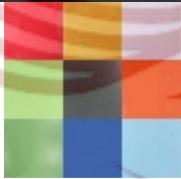

Penggunaan material lantai didominasi dengan bahan keramik tile motif dan corak yang berwarna sesuai tema *pop art*, sementara di *lobby* menggunakan material *parquette*. Semua bahan menggunakan material lantai yang memberi kesan ceria yang tergambar di tema perancangan dan terkesan bersih serta elegan pada bagian ruang tertentu.









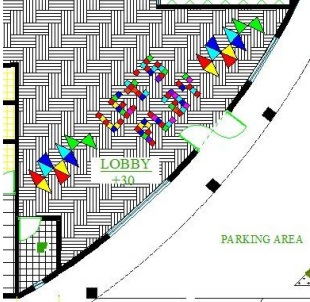
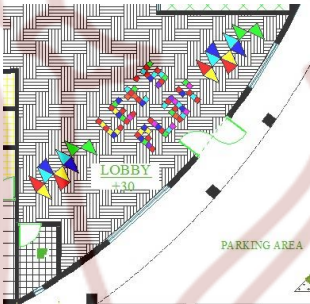

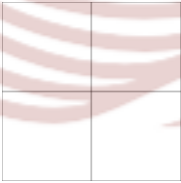
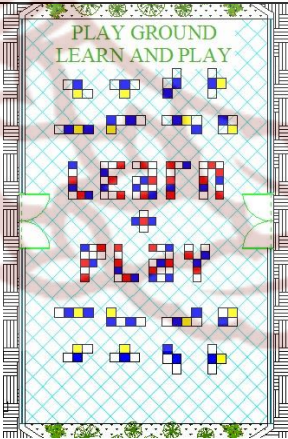



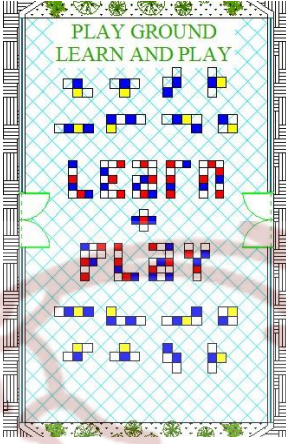


Gambar.17. Rencana Lantai 1 dan 2

Tabel 10. Desain lantai dan bahan.

No.	Ruang	Desain Lantai	Bahan	Keterangan
1.	Class Room		 Keramik tile 50x50 cm	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung tema dan gaya - Terlihat Monoton dan terkesan polos
			 Keramik tile 50x50 cm 	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan tema. - Terlihat berwarna sesuai tema Kesimpulan: desain disetujui
2.	Nursery Room			<ul style="list-style-type: none"> - Material yang

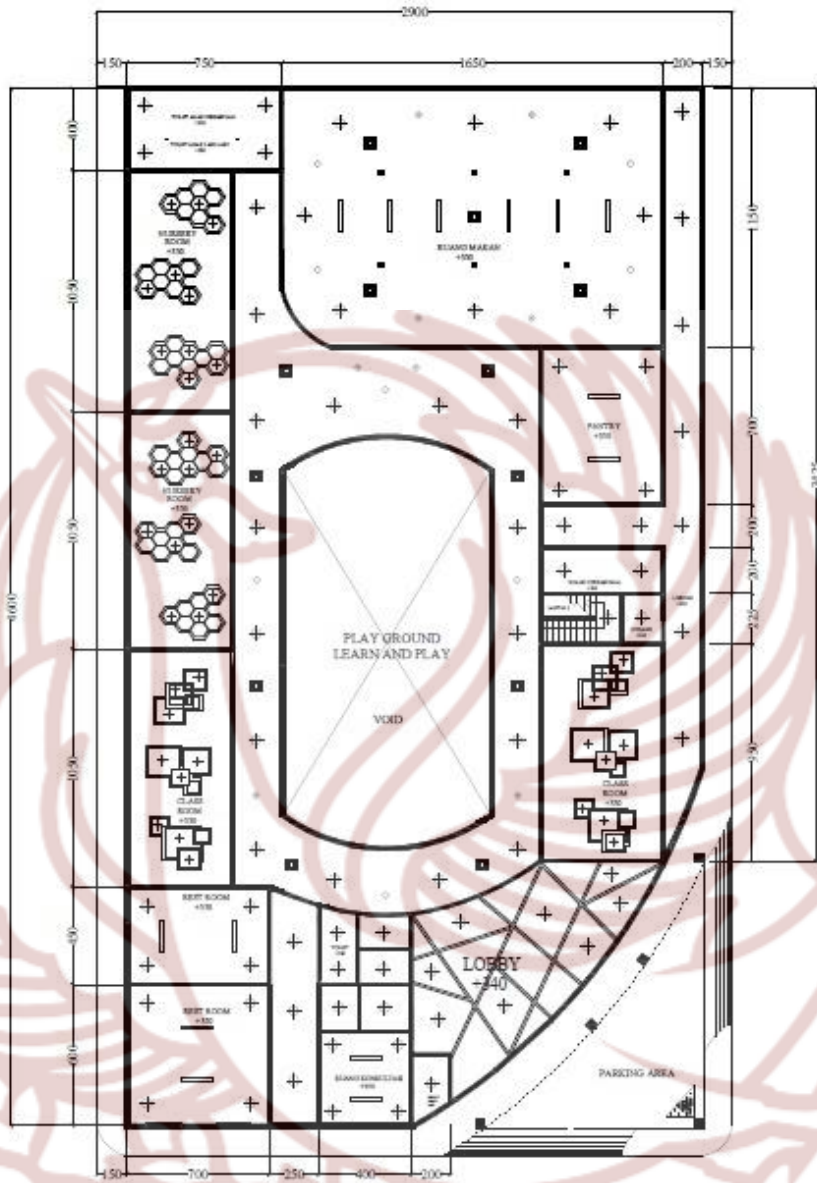
			 <p>Keramik tile 50x50 cm</p>	<p>digunakan tidak mendukung tema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terlihat monoton dan terkesan biasa.
			 <p>Keramik tile 50x50 cm</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
3.	Lobby		 <p>Keramik tile 50x50 cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan pucat

				
			 <p>Keramik tile 50x50 cm</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan pendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
4.	Play Ground		 <p>Keramik tile 50x50 cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan gelap

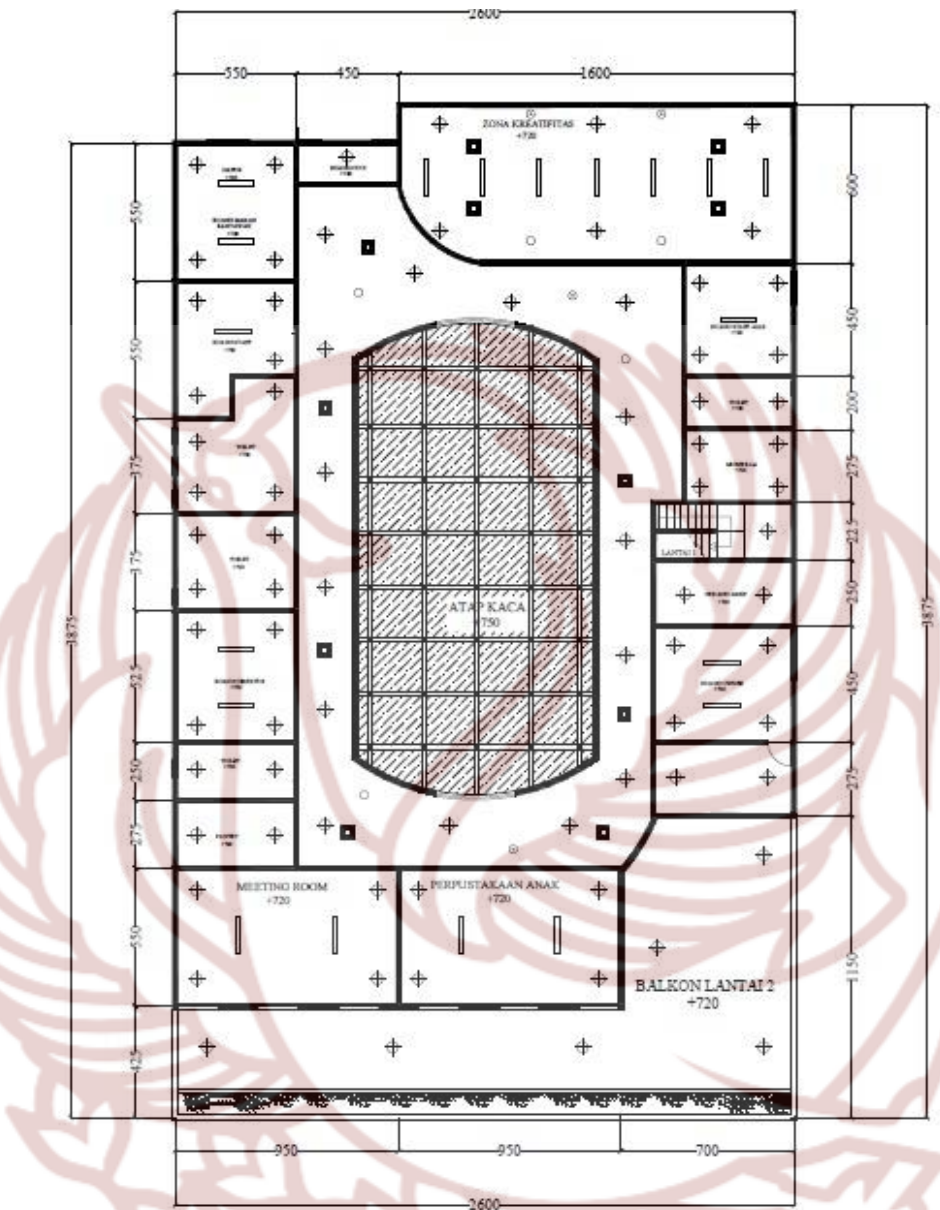
			 <p>Keramik tile 50x50 cm</p> 	<p>- Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan gaya.</p> <p>- Terlihat formal dan elegan</p> <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
--	--	---	--	---

3. Ceiling

Ceiling pada perancangan ini menggunakan jenis yang beragam, antara lain yaitu ceiling gantung dan drop ceiling. Dengan perpaduan *hidden lamp* dan *downlight* serta finishing ceiling menggunakan perpaduan warna dasar sehingga menambah keindahan dalam ruangan. Berikut merupakan analisis desain ceiling pada Perancangan Interior Solo *Day Care* di Surakarta :



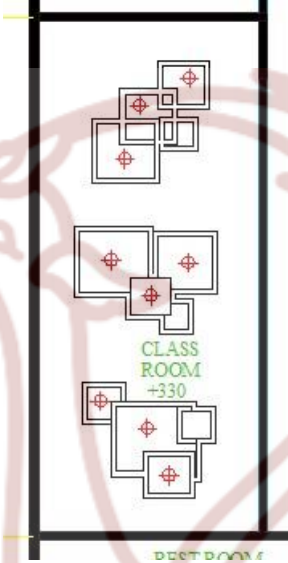

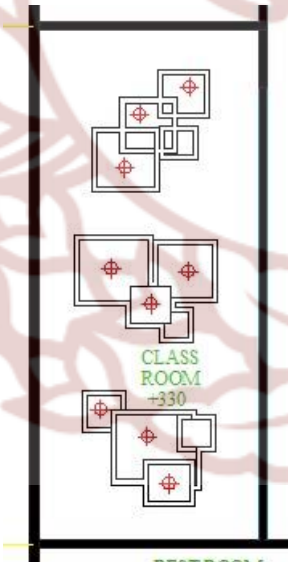

Lantai 1



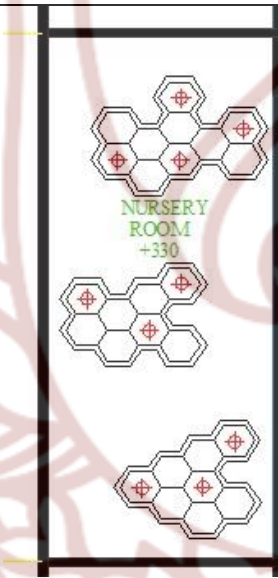

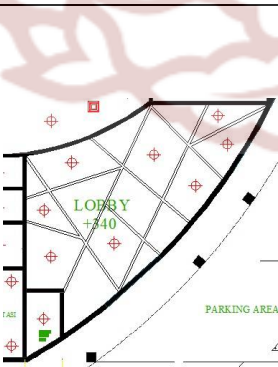



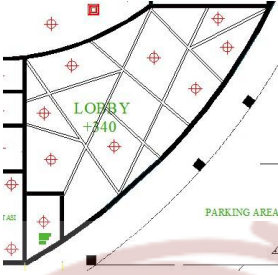

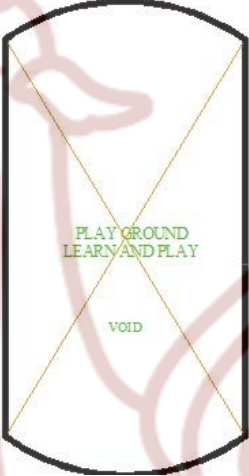
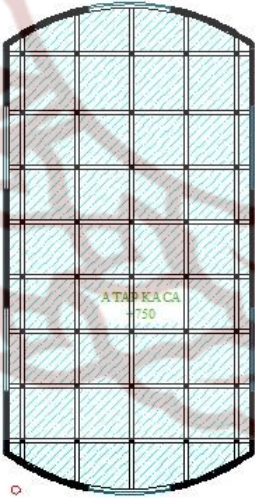

Lantai 2

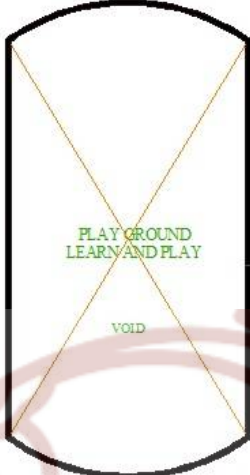
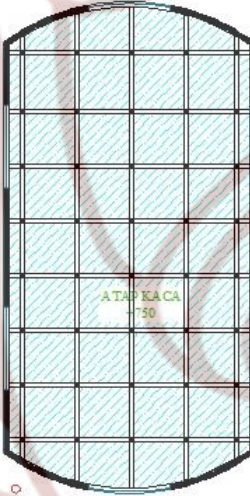
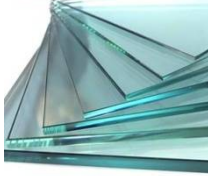
Gambar.18. Ceiling Lantai 1 dan 2

Tabel 11. Desain ceiling dan bahan.

No.	Ruang	Desain Ceiling	Bahan	Keterangan
1.	Class Room		 Kayu Solid	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung tema dan gaya - Terlihat Monoton dan terkesan polos
			 Gypsum	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan pendukung fungsi ruang dan tema. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>

2.	Nursery Room		 <p>Kayu Solid</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung tema - Terlihat monoton dan terkesan biasa.
			 <p>Gypsum</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan pendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
3.	Lobby		 <p>Kayu Solid</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan pucat

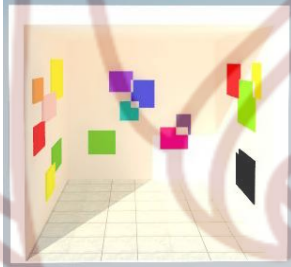



			 <p>Gypsum</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan pendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
4.	Play Ground	 	 <p>Kayu Solid</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan gelap









		 	 <p>Kaca</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan pendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat formal dan elegan <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>
--	--	--	--	--

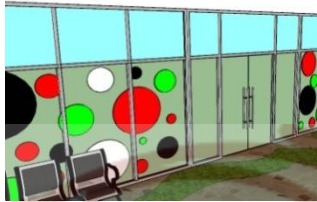
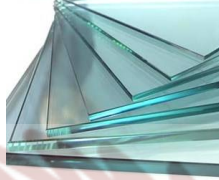
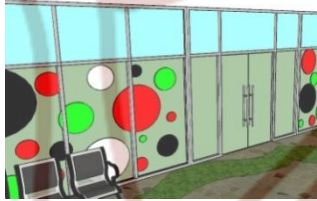
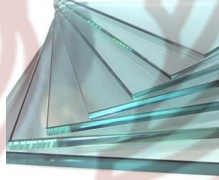
4. Dinding

Pengaplikasian tema dan gaya banyak diterapkan pada elemen dinding dengan penggunaan tekstur tertentu dari konsep yang sudah ditentukan yaitu modern, dibantu teknik pencahayaan buatan dan alami sehingga menampilkan kesan ruang yang natural. Material dinding dengan finishing bata ekspos, perpaduan warna dan ditambah sentuhan motif abstrak dan warna-warna memberikan kesan yang natural sesuai dengan tema yang diangkat.

Tabel 12. Desain dinding dan bahan.

No.	Ruang	Desain Dinding	Bahan	Keterangan
1.	Class Room		 Partisi Gypsum	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung tema dan gaya - Terlihat Monoton dan terkesan polos
			 Batu bata + acian	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan tema. - Terlihat berwarna sesuai tema <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>

2.	Nursery Room			<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung tema - Terlihat monoton dan terkesan biasa.
			 Batu bata + acian	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna sesuai tema Kesimpulan: desain disetujui
3.	Lobby			<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan pucat
			 Batu bata + acian	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat berwarna




				sesuai tema Kesimpulan: desain disetujui
4.	<i>Play Ground</i>		 Kaca Partisi	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan tidak mendukung gaya - Terlihat Monoton dan terkesan gelap
			 Kaca Partisi	<ul style="list-style-type: none"> - Material yang digunakan mendukung fungsi ruang dan gaya. - Terlihat formal dan elegan <p>Kesimpulan: desain disetujui</p>

5. Elemen Pengisi Ruang (Meubel / Furnitur)

Mebel atau *furniture* yang digunakan yaitu furniture modern yang saat ini banyak digunakan dan furniture custom yang di desain sendiri serta disesuaikan dengan fungsi dalam ruang. Pemilihan warna mebel juga disesuaikan dengan tema dan gaya yang diangkat dalam perancangan ini. Beberapa mebel yang terdapat dalam Perancangan Interior Solo *Day Care* di Surakarta :

5.1. Class Room



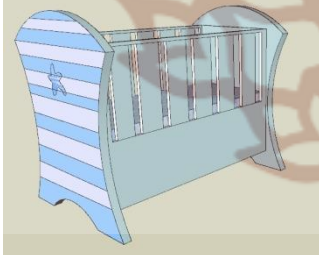
Tabel 13. Desain *furniture* terpilih *class room* dan bahan.

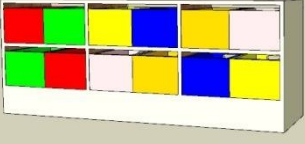
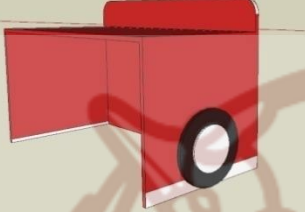
FURNITURE	DESKRIPSI
	<p>Almari Perlengkapan</p> <p>Bahan : Kayu solid</p> <p>Finishing : Furnish dan cat warna</p> <p>Dimensi : 200x40x200 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Kursi Pengajar</p> <p>Bahan : Stainless dan plastik</p> <p>Finishing : clear cat warna</p> <p>Dimensi : 50x50x80 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Meja Belajar</p> <p>Bahan : Kayu</p> <p>Finishing : clear cat warna</p> <p>Dimensi : 50x50x70 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

	<p>Kursi Anak Bahan : Kayu Silod Finishing : clear cat warna Dimensi : 50x50x75cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Meja Pengajar Bahan : Kayu Silod Finishing : clear cat warna Dimensi : 130x60x85cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Rak Anak Bahan : Kayu Silod Finishing : clear cat warna Dimensi : 200x40x85cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

5.2. Nursery Room


Tabel 14. Desain *furniture* terpilih *nursery room* dan bahan.


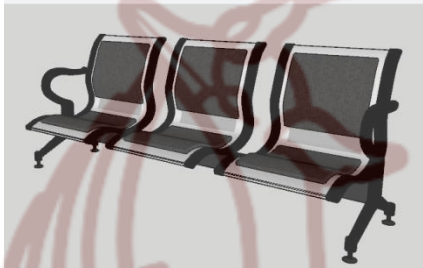
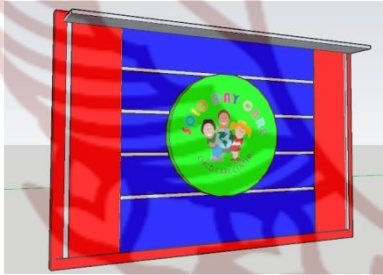
FURNITURE	DESKRIPSI
	<p>Almari Perlengkapan Bahan : Kayu solid Finishing : Furnish dan cat warna Dimensi : 200x40x200 cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Kursi Pengajar Bahan : Stainless dan plastik Finishing : clear cat warna Dimensi : 50x50x80 cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Box Bayi Bahan : Kayu Finishing : clear cat warna Dimensi : 120x50x100 cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

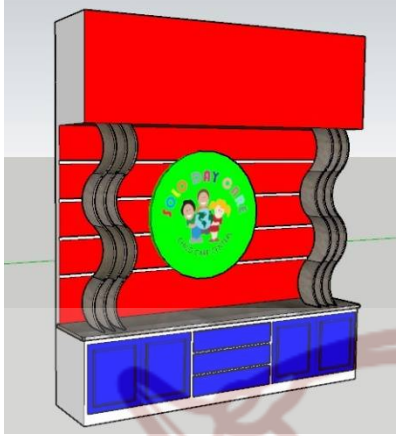
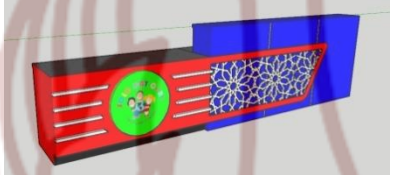
	<p>Rak Anak Bahan : Kayu Silod Finishing : clear cat warna Dimensi : 200x40x85cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Meja Pengajar Bahan : Kayu Silod Finishing : clear cat warna Dimensi : 130x60x85cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

5.3 Lobby

Tabel 15. Desain *furniture* terpilih ruang *lobby* dan bahan.

FURNITURE	DESKRIPSI
	<p>Kursi Resepsionis Bahan : Stainless dan Kain Busa Finishing : kain jahit dan cat warna Dimensi : 50x50x80 cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>


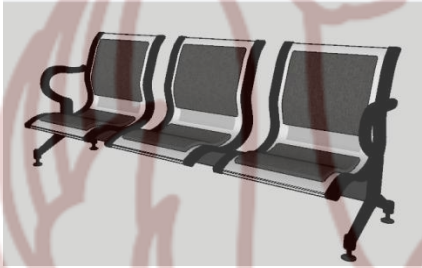
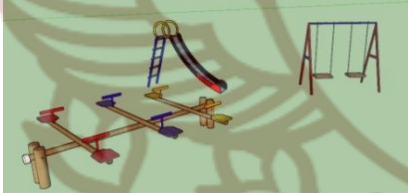
	<p>Kursi Tamu</p> <p>Bahan : Stainless dan Kain Busa</p> <p>Finishing : kain jahit dan cat warna</p> <p>Dimensi : 40x40x80 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Kursi Tunggu</p> <p>Bahan : Stainless Stell</p> <p>Finishing : clear</p> <p>Dimensi : 1700x50x70 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Background</p> <p>Bahan : Blockboard</p> <p>Finishing : hpl warna</p> <p>Dimensi : 250x40x350cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

	<p>Background Bahan : Blockboard Finishing : hpl warna Dimensi : 200x60x350cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Meja Resepsionis Bahan : Blockboards Finishing : hpl warna Dimensi : 400x60x75cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

5.4 Play Ground

Tabel 16. Desain *furniture* terpilih *play ground* dan bahan.

FURNITURE	DESKRIPSI
	<p>Kursi Santai Bahan : Stainless dan Kayu Finishing : Clear warna Dimensi : 50x50x70 cm Produk : Custom Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

	<p>Meja Bulat</p> <p>Bahan : Stainless dan Kayu</p> <p>Finishing : Clear warna</p> <p>Dimensi : 60x60x80 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Kursi Tunggu</p> <p>Bahan : Stainless Stell</p> <p>Finishing : clear</p> <p>Dimensi : 1700x50x70 cm</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>
	<p>Set Mainan</p> <p>Bahan : Besi, Kayu dan Papan Board</p> <p>Finishing : Clear cat warna</p> <p>Dimensi : -</p> <p>Produk : Custom</p> <p>Dasar pertimbangan : Desain mebel yang simpel dan menarik mendukung gaya dan tema</p>

6. Sistem Pencahayaan Ruang

Cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruangan interior tanpa cahaya, tidak akan ada bentuk, warna dan tekstur tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri, oleh karena itu fungsi utama desain pencahayaan adalah menyinari bangunan dan ruang suatu lingkungan interior dan memungkinkan pemakainya untuk melakukan aktivitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan, akurasi dan kenyamanan yang tepat.³⁶

Berikut sistem pencahayaan yang digunakan dalam Perancangan Interior Solo *Day Care* di Surakarta :

Tabel. 17. Sistem Pencahayaan Ruang

Batasan Ruang	Nama	Jenis	Dasar Pertimbangan
<i>Class Room</i> <i>Nursery Room</i> <i>Lobby</i> <i>Play Ground</i>	Pencahayaan Buatan	1. <i>Down light</i> 2. <i>General Light</i>	1. Pencahayaan lampu yang dihasilkan <i>down light</i> menyinari ruang dengan satu titik kebawah, warna putih akan memberikan kesan terang, bersih dan luas. 2. Pencahayaan <i>general light</i> digunakan untuk pencahayaan utama dalam ruangan.
	Pencahayaan alami	1. Ventilasi Jendela	1. Selain dipasang untuk membuat penghawaan dalam ruangan agar tetap segar, jendela juga berfungsi sebagai keuar masuknya cahaya alami dari matahari dari luar ruangan.

³⁶D.K. Ching, Francis. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta. Erlangga, 1996, Hal. 22

7. Sistem Penghawaan Ruang

Sistem penghawaan adalah sistem pengaturan udara dengan cara menukar udara di dalam ruangan dan mempercepat penguapan keringat serta panas tubuh manusia pengguna bangunan agar tercapai dalam sirkulasi udara yang nyaman bagi aktivitas di dalam ruang.³⁷

Penghawaan alami melalui *cross ventilation* sedangkan penghawaan buatan dengan menggunakan system yang dibuat oleh manusia, sebagai contoh untuk mendukung penghawaan ruangan dengan menggunakan alat seperti kipas dan AC (*Air Conditioning*). Pada semua ruangan menggunakan penghawaan buatan AC jenis split dengan pemasangan di dinding dan alat kondensatornya diluar bangunan. Berikut sistem penghawaan yang digunakan dalam Perancangan Interior Solo *Day Care* di Surakarta :

Tabel. 18. Sistem Penghawaan Ruang

Ruang	Nama	Jenis	Dasar Pertimbangan
<i>Class Room</i> <i>Nursery Room</i> <i>Lobby</i> <i>Play Ground</i>	Penghawaan Buatan	1. AC <i>Split</i>	1 Suhu ruangan dapat diatur oleh pengguna ruang tersebut. 2. Kelembaban dalam ruangan dapat diatur oleh pengguna ruang tersebut. 3. Sirkulasi udara dalam ruangan lebih bersih dan tidak tercemar udara dari luar.

³⁷Marlina, Endy, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Andi Offset, 2008. Hal. 323

8. Sistem Akustik Ruang

Akustik atau *sound system* merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik, pengaruh *sound system* sangat luas dan dapat menimbulkan efek-efek psikis dan emosional dalam ruang.³⁸ Akustik perlu diperhatikan dalam sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan. Dalam desain interior, pengendalian suara di dalam ruang interior sangat diperhatikan. Suara yang tidak dikehendaki dapat dikendalikan dengan beberapa cara, antara lain³⁹ :

- 1) Dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya.
- 2) Mengatur denah bangunan, sedemikian rupa sehingga daerah yang dapat menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang dan menghilangkan kemungkinan rambatan suaranya melalui udara/ struktur bangunan, di mana suara bising dapat bergerak dari sumbernya dalam ruang.
- 3) Penggunaan bahan penyerap bunyi dapat diterapkan pada ruang dan unsur pengisi ruang, seperti : *gypsum board*, kayu, karpet dan parket.

Dalam perancangan interior solo *day care* di Surakarta, sistem akustik untuk semua ruangan menggunakan *gypsum* panel. *Gypsum* panel berfungsi sebagai peredam suara dalam sebuah ruangan. Hal ini bertujuan agar suara yang dihasilkan tidak memantul dalam ruangan atau bising, sehingga tidak mengganggu aktivitas membaca dalam ruangan tersebut.

³⁸Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 247

³⁹D.K. Ching, Francis. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta. Erlangga, 1996, Hal. 308

9. Sistem Keamanan

Untuk sistem keamanan, baik keamanan kebakaran maupun pencurian, sangat dianjurkan untuk dipakai untuk menjamin keselamatan. Agar dapat mengantisipasi sesuatu yang tidak diinginkan maka suatu perancangan harus memperhatikan beberapa factor yang dapat menanggulangi kemungkinan tersebut antara lain.

a. Faktor kebakaran

Untuk mengantisipasi terjadinya kebakaran, ada beberapa hal yang harus ada dalam perancangan interior, di antaranya.

- 1) *Smoke detector*, merupakan alat pendeteksi asap yang diletakan pada tempat dan jarak tertentu. *Smoke detector* akan bekerja jika suhu mencapai 70°C .
- 2) *Sprinkler*, merupakan alat pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiraman. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 meter persegi.
- 3) *Fire Extinguisher*, adalah alat pemadam kebakaran yang biasanya diletakan disudut ruang.

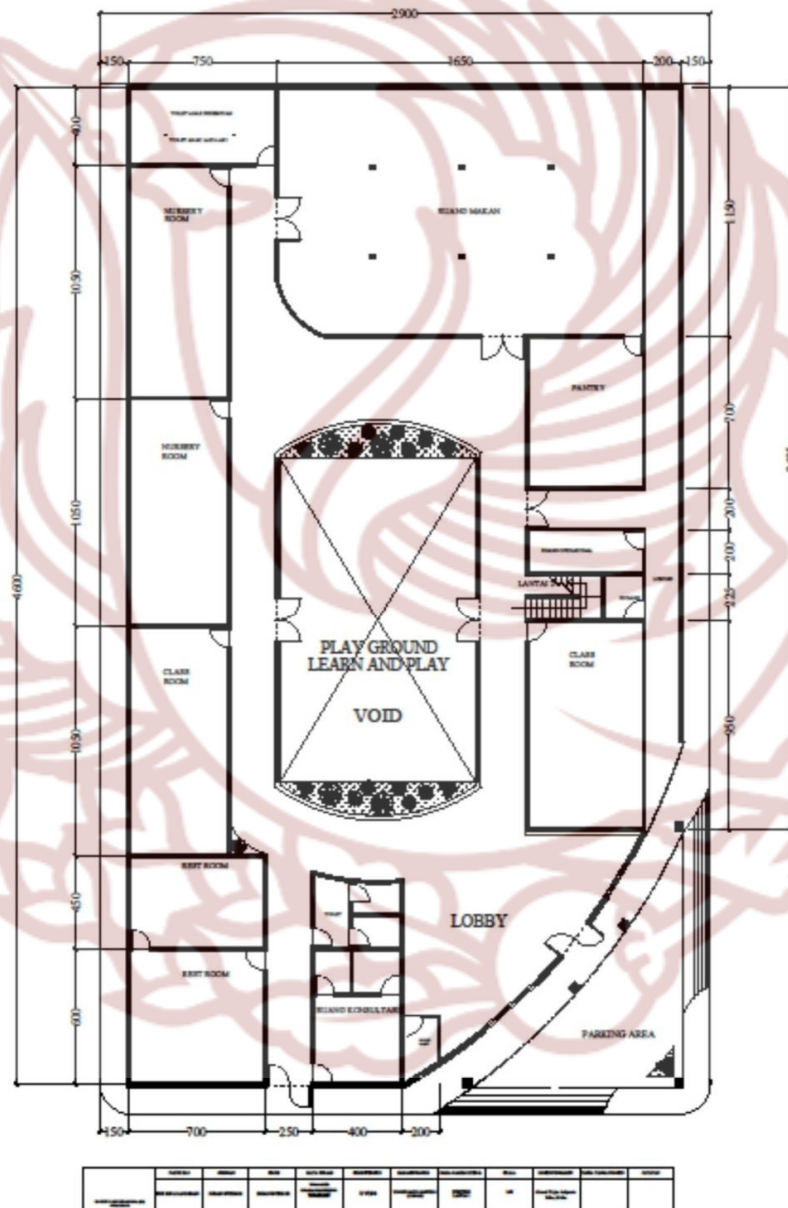
b. Faktor keamanan

Sedangkan untuk mencegah pencurian atau penyelundup, perangkat yang diperlukan adalah CCTV (*Closed Circuit Television*) dan *Security Alarm System*. CCTV dipasang pada ruangan tertentu, seperti area resepsionis, area pintu masuk atau area anak. Ruangan lain tidak diperlukan CCTV karena dikhawatirkan akan mengganggu kenyamanan dan privasi dari pelanggan yang akan melakukan perawatan. *Security Alarm System* yang terhubung dari meja resepsionis dengan petugas sekuriti. Sekuriti juga harus berperan aktif dalam menjaga keamanan dan ketertiban suatu ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman.

BAB IV

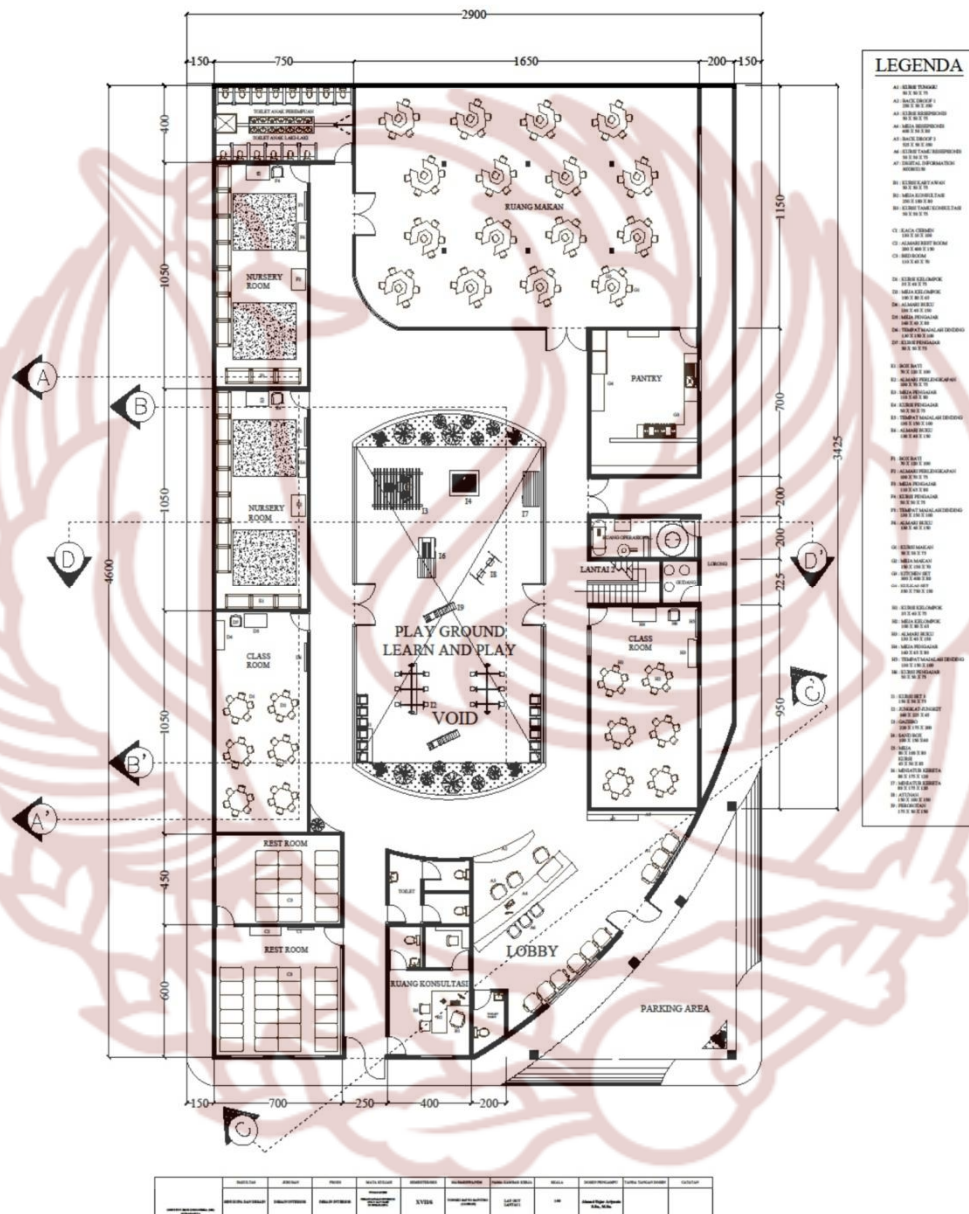
HASIL DESAIN

A. EXISTING

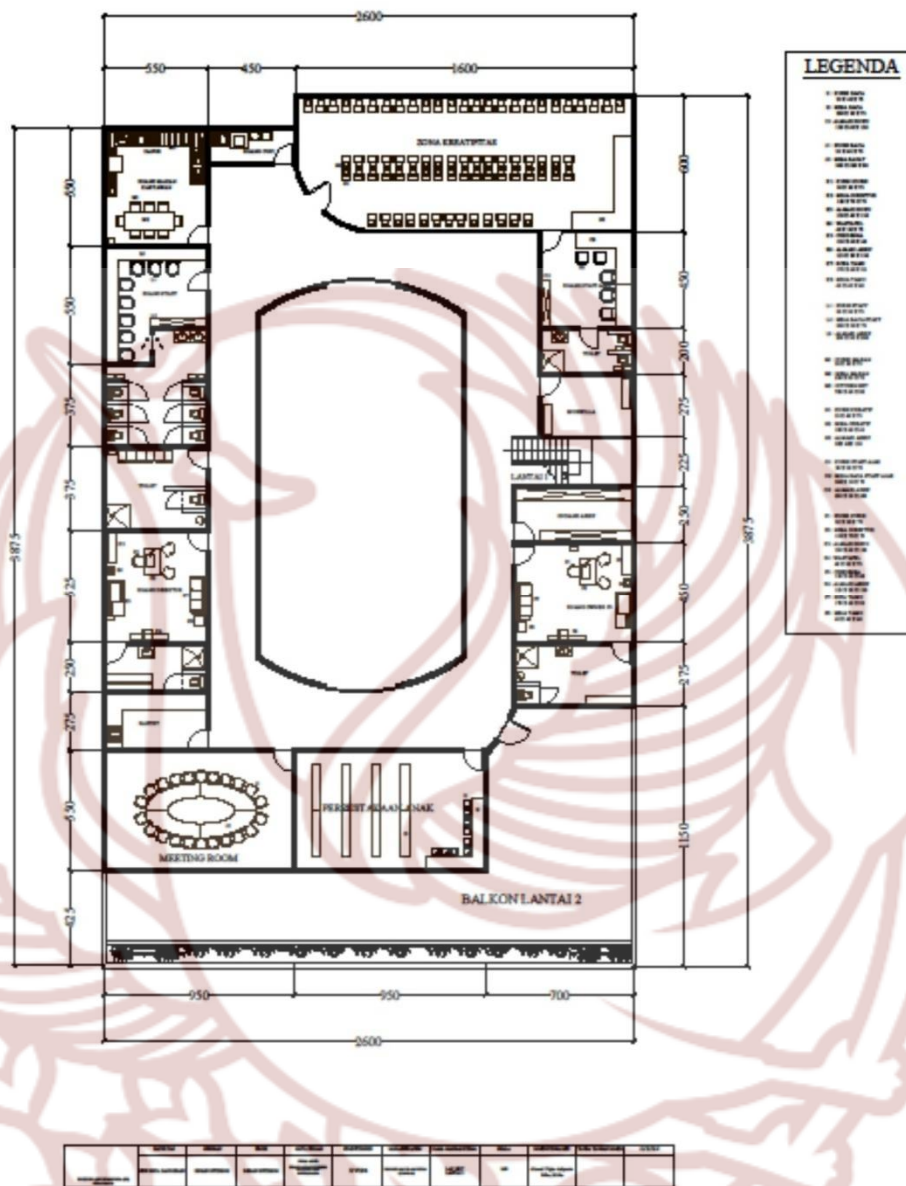


Gambar.19. Layout existing Lantai 1

B. LAY OUT

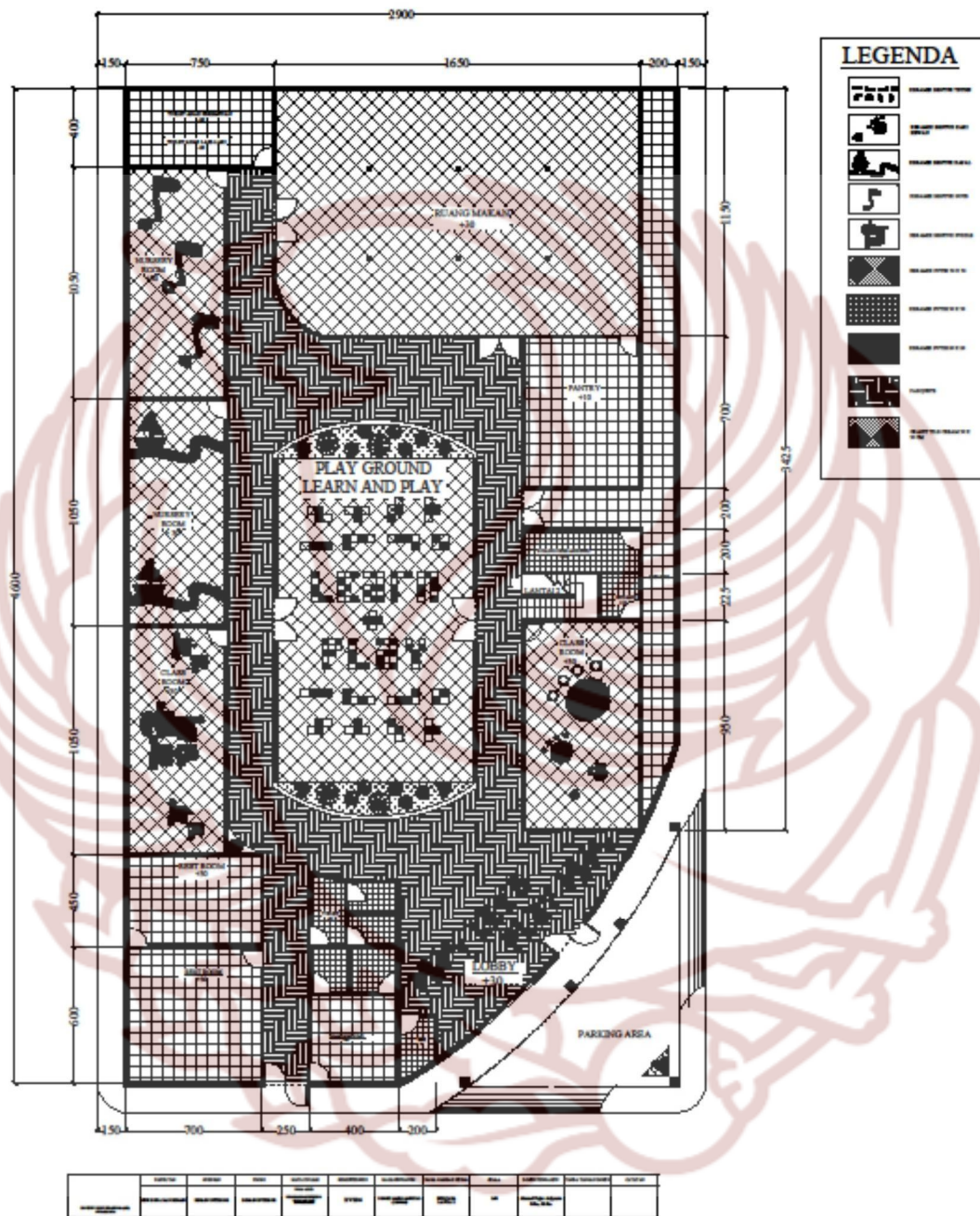


Gambar.21. Layout Lantai 1



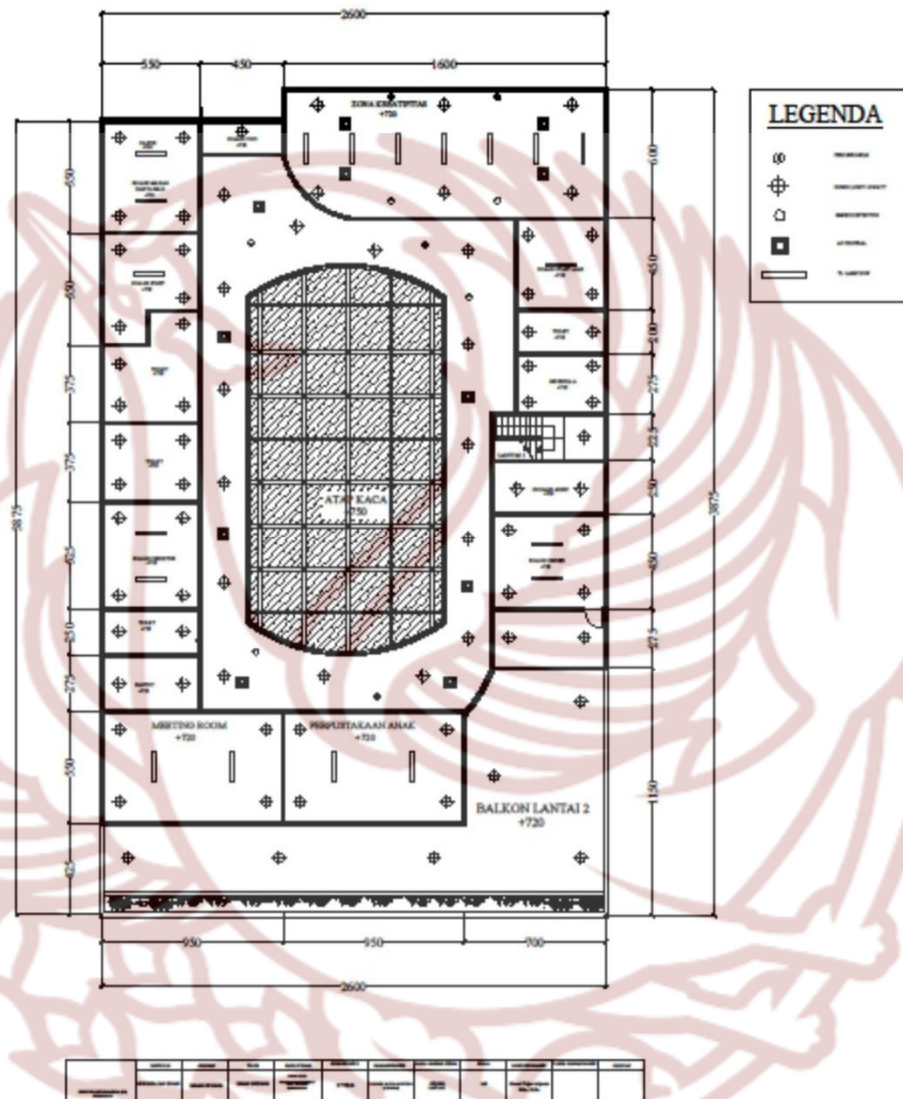
Gambar.22. Layout Lantai 2

C. RENCANA LANTAI



Gambar.23. Layout perencanaan lantai, Lantai 1.

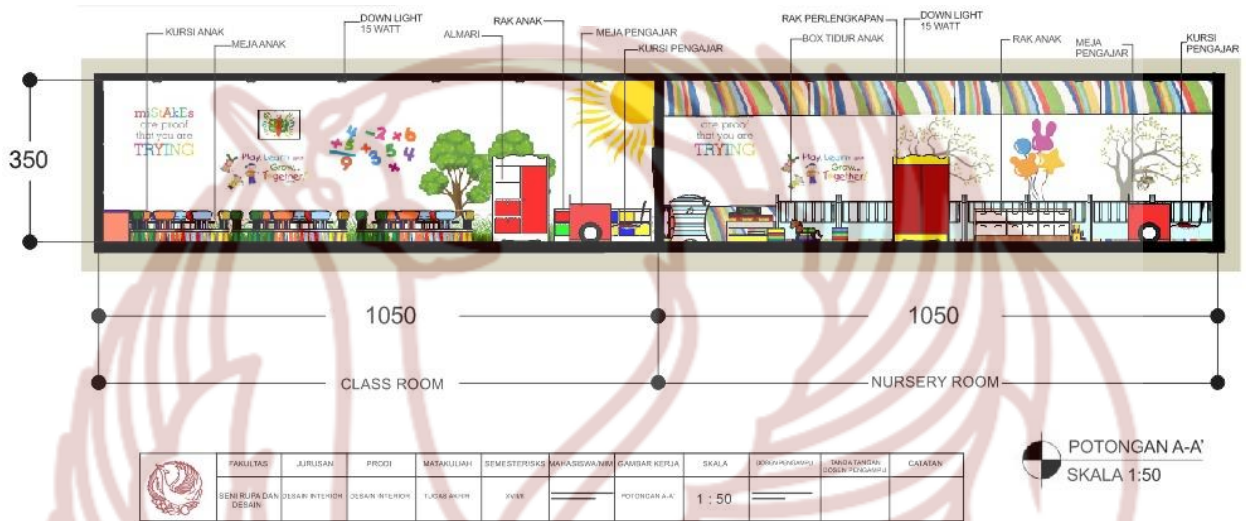
D. CEILING



Gambar.25. Layout perencanaan ceiling Lantai 1.

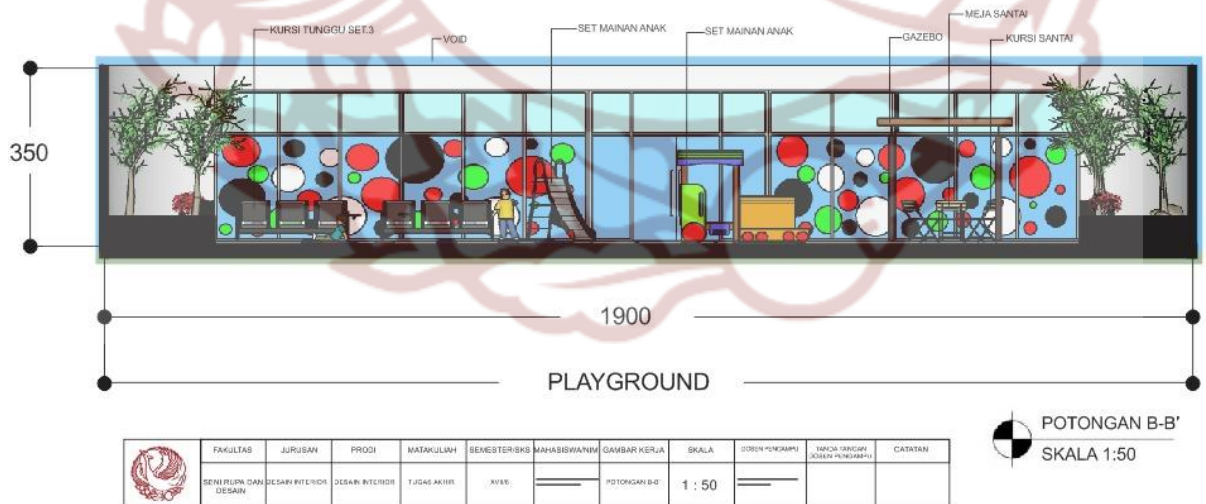
E. POTONGAN

1. Potongan A-A'



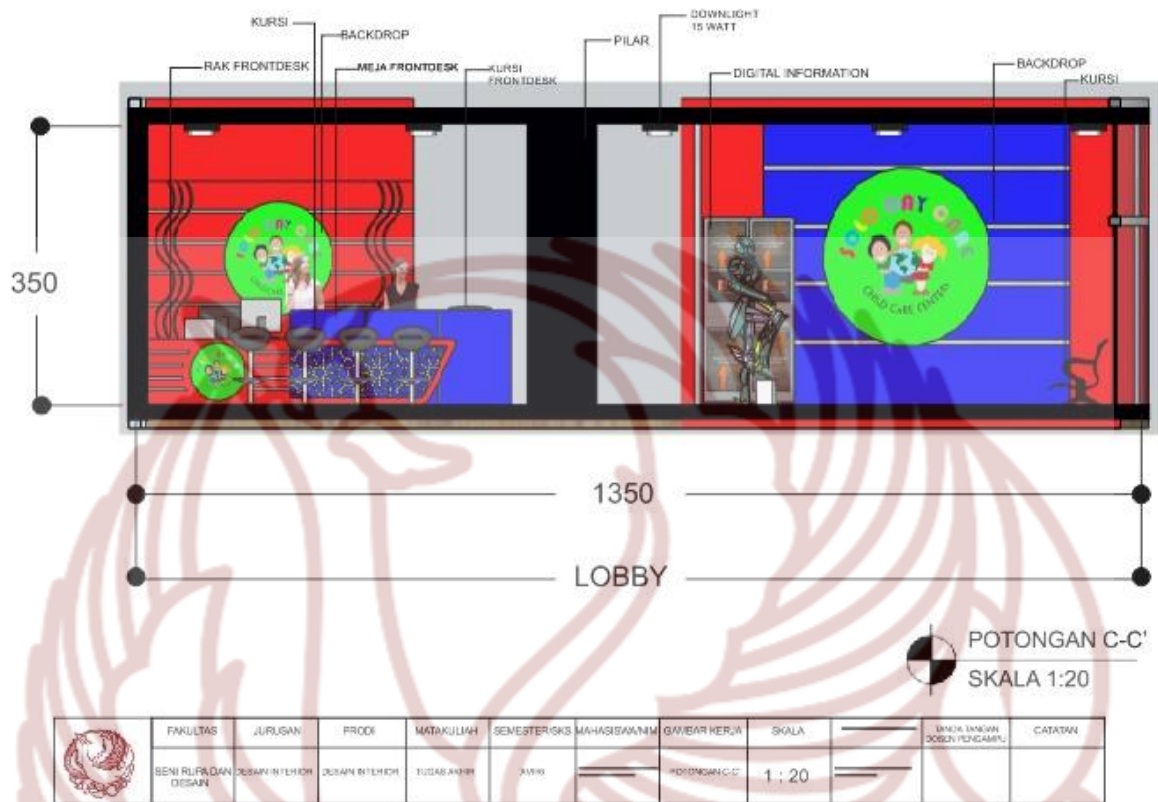
Gambar.27. Potongan A-A'.

2. Potongan B-B'



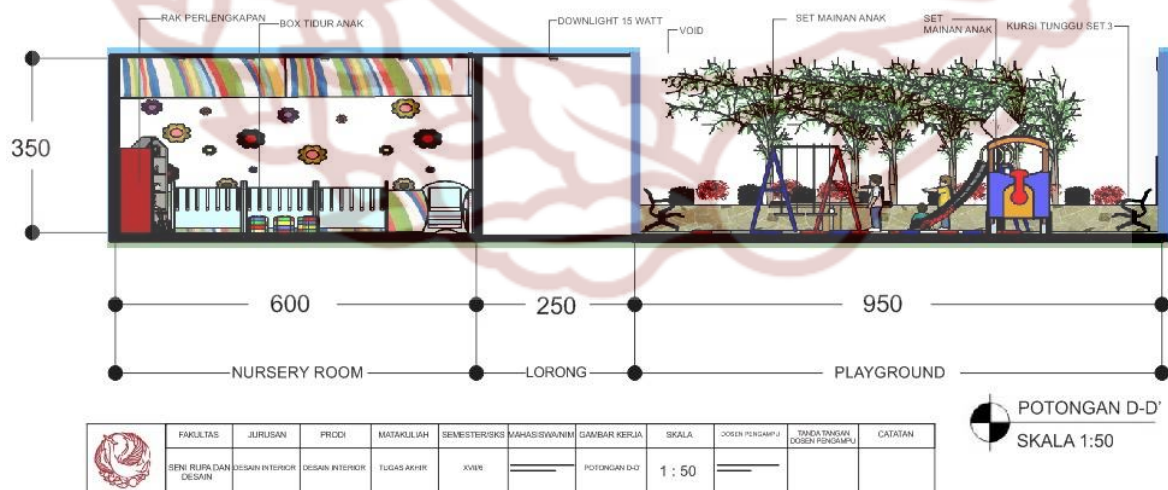
Gambar.28. Potongan B-B'.

3. Potongan C-C'



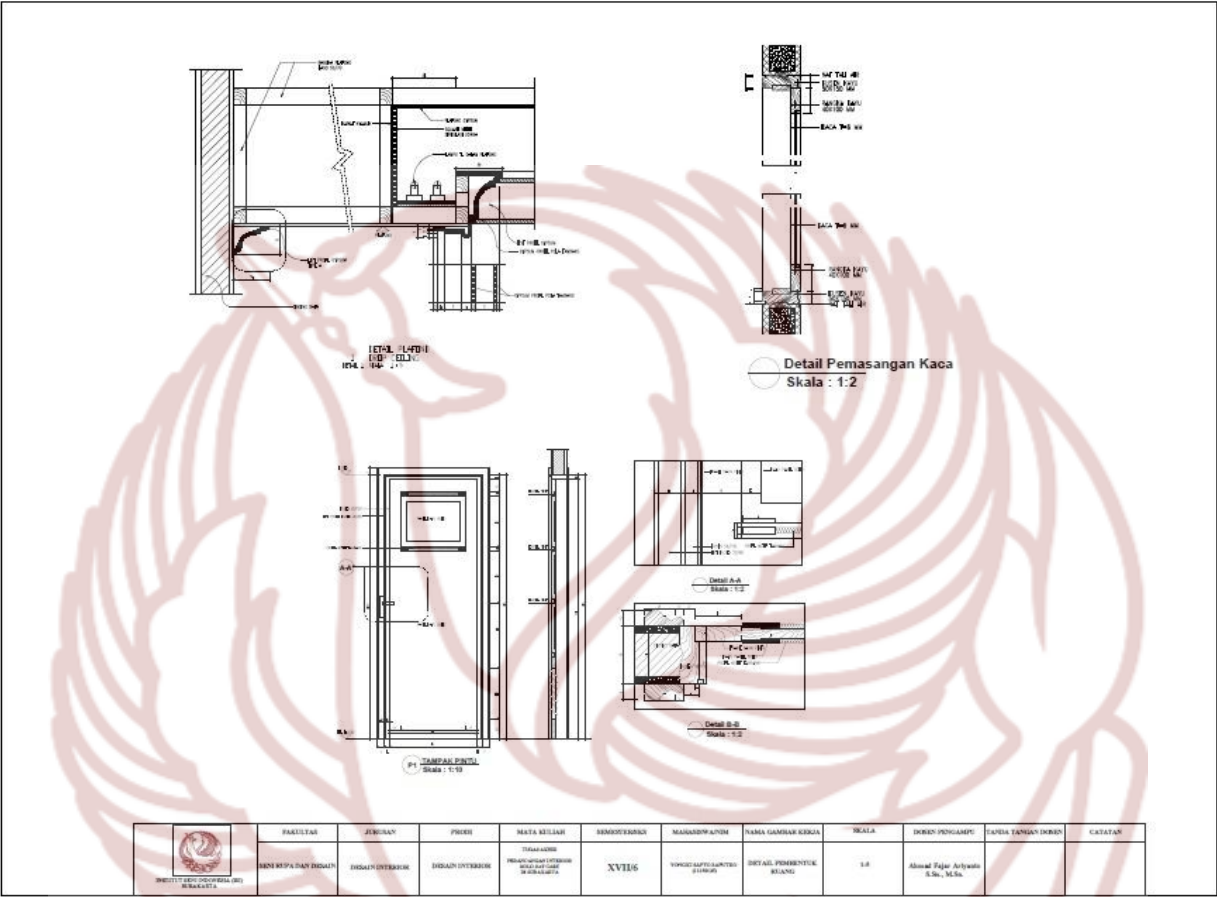
Gambar.29. Potongan C-C'.

4. Potongan D-D'



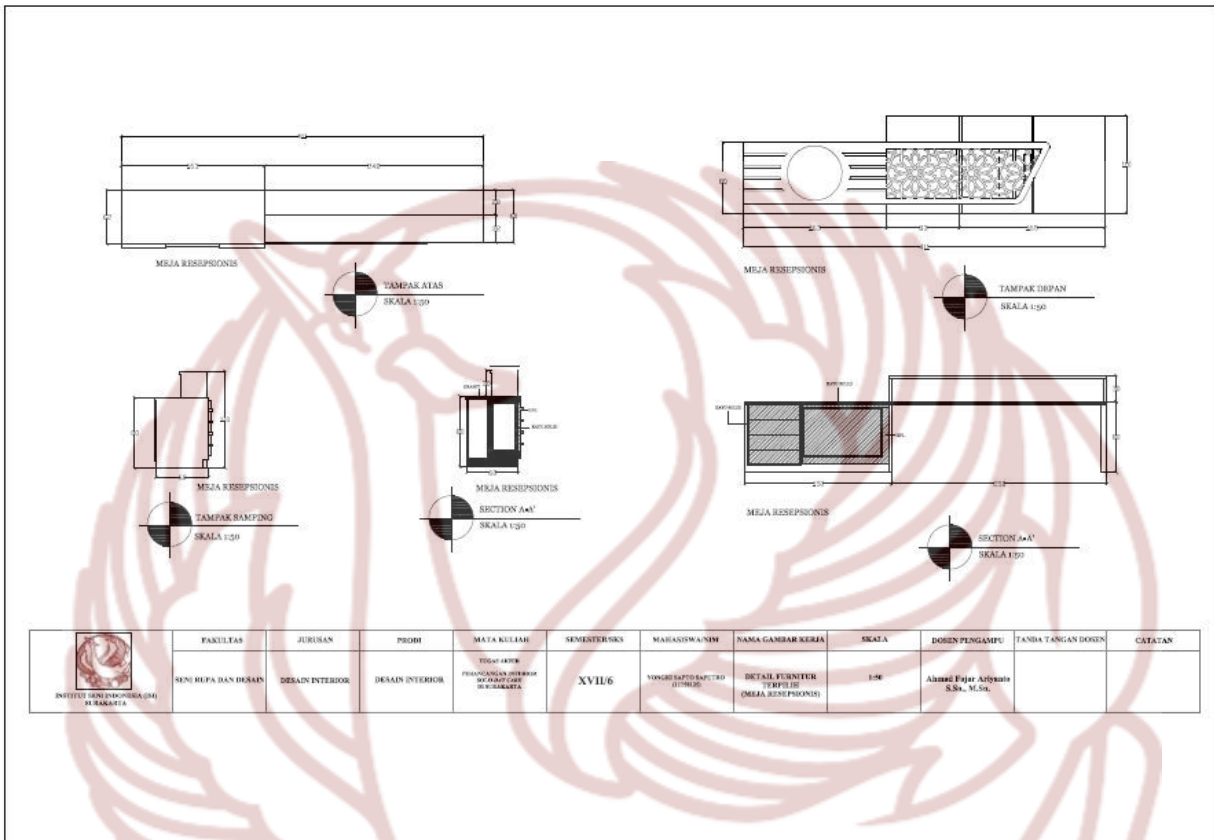
Gambar.30. Potongan D-D'.

F. GAMBAR DETAIL KONSTRUKSI ELEMEN PEMBENTUK



Gambar.31. Detail konstruksi elemen pembentuk ruang.

G. FURNITURE TERPILIH

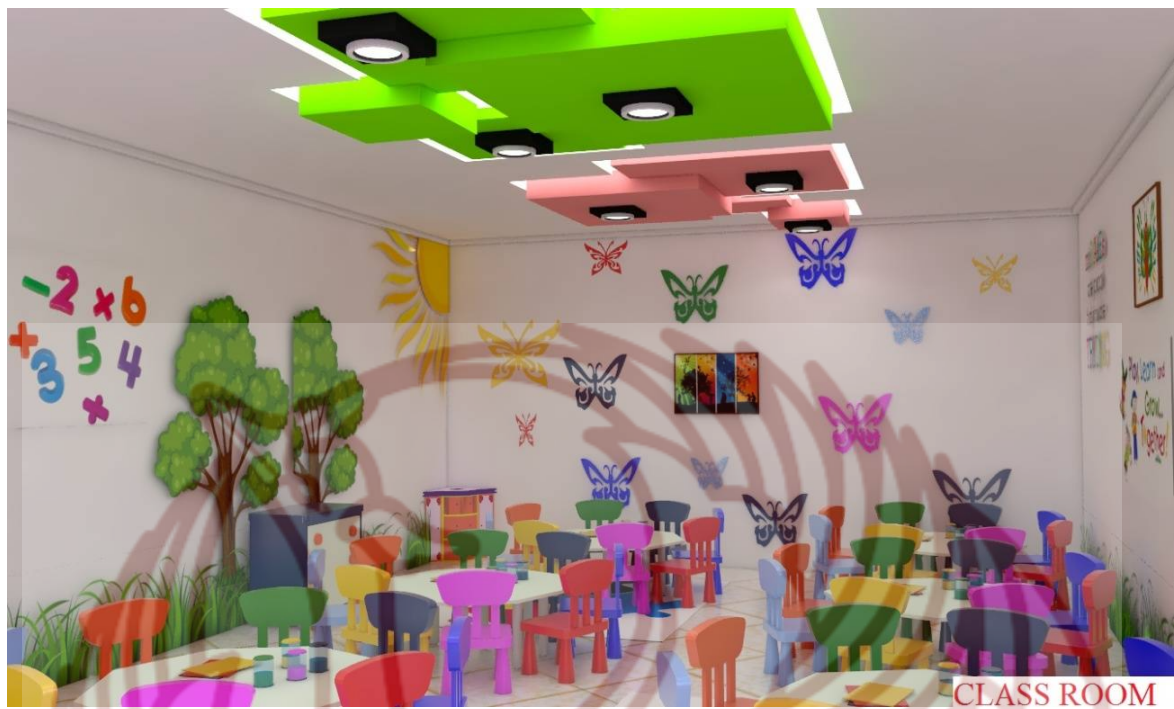


Gambar.32. Detail Furniture terpilih.

H. PERSPEKTIF RUANG



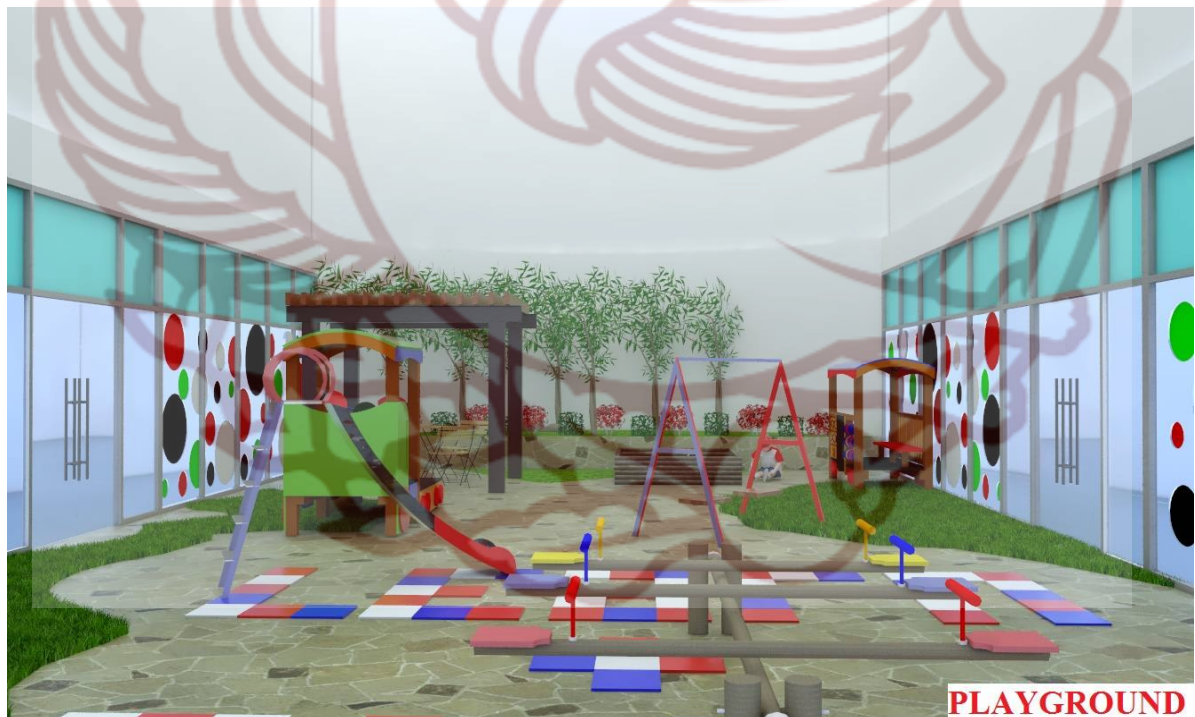
Gambar.33. 3D desain ruang *lobby*.



Gambar.34. 3D desain *class room*.



Gambar.35. 3D desain *nursery room*.



Gambar.36. 3D desain ruang *play ground*.

BAB. V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan *Interior Solo Day Care* dengan gaya moderen *pop art* di Surakarta merupakan sebuah bangunan tempat edukasi dan informasi yang berfungsi sebagai sarana edukasi anak untuk perkembangan psikologi dan daya pikirnya.

Perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan desain interior *Solo Day Care* di Surakarta yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas anak yang aman, terkontrol dan nyaman serta mampu memberikan manfaat kepada orang tua tentang edukasi dan perawatan kepada anak. Fasilitas utama yang terdapat pada perancangan ini, antara lain: *Lobby area*, yang berisi tentang informasi ataupun saran kepada orang tua dalam hal mendidik anak serta memantau tumbuh kembang anak selama berada di *Solo Day Care*. *Class Room* yang di dalamnya terdapat pembelajaran bagi anak dari segi psikologis, daya pikir dan pengetahuan anak. *Nursery Room* sebagai tempat anak untuk tumbuh kembang secara aktif dan aman dengan pantauan dari pengasuh atau staff *Solo Day Care*. *Play Ground* yang di dalamnya terdapat berbagai mainan edukasi maupun rekreasi sebagai wadah anak untuk menghilangkan rasa jenuh dan menunjang kebutuhan anak yang utama adalah bermain.

Perancangan *Interior Solo Day Care* dengan gaya moderen *pop art* dapat tercapai melalui pemilihan material, tekstur, warna, bentuk desain, kenyamanan, pencahayaan, serta penghawaan pada interiornya. Desain yang dihasilkan mampu menjadi daya tarik anak melalui pengaplikasian tema, perpaduan warna, pemilihan ornamen, pemilihan material, pencahayaan, dan suasana sehingga dapat menciptakan ruang dengan gaya moderen *pop art*. Gaya modern *pop art* merupakan gaya desain dengan ciri khas penggabungan berbagai unsur bentuk dan warna primer

atau karakter sehingga bersifat menarik dan imajinatif. Gaya *pop art* dipilih karena pada dasarnya anak menyukai warna-warna dan bentuk karakter yang unik sebagai bentuk imajinasi anak dan pola perkembangan anak kedepannya.

B. SARAN

Perancangan *Interior Solo Day Care di Surakarta* diharapkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan aktivitas anak dengan nyaman aman dan sesuai dengan pola perkembangan anak secara psikologis serta daya pikir anak yang mampu menjadi daya tarik orang tua untuk menitipkan anaknya di *Solo Day Care* demi perkembangan yang sehat bagi si buah hati.

Berikut saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan oleh perancang selanjutnya yang memiliki beberapa persamaan. Perancangan ini dapat dikembangkan untuk perancangan lain dengan menambahkan fungsi ruang yang membuat pengunjung menjadi lebih nyaman, misalnya dengan menambahkan cafe dan klinik anak yang dapat dirasakan dan menunjang kebutuhan orang tua maupun anak secara menyeluruh dan lengkap. Jika perancangan ini di wujudkan, maka hal yang perlu di perhatikan adalah komposisi, kebutuhan pengguna dan ruang yang benar diperlukan bagi anak maupun orang tua anak. Kondisi dan tempat menjadi acuan bagi perancangan ini supaya berhasil kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rasyid, Wedha. 2008. *Buku Kumpulan Proyek Pop Art*. Bandung: Maxikom.
- Abdul Rasyid, Wedha. 1997. *Pengertian Pop Art*. Bandung: Rineka Cipta.
- B. Hurlock, Elizabeth. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- D. K.Ching, Francis. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: Indeks.
- Hartanto, Rudi. 1998. *Psikologi Anak*. Jogjakarta: UGM.
- Heyster, Sir. 1990. *Ilmu Jiwa Anak dan Masa Muda*. Jakarta: Erlangga.
- Jarwati. 2006. *Solo Menuju Kota Layak Anak*. Surakarta: Solopos, 12/9/2006.
- Kartini Kartono. 1990. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Perkins & Cocking. 1998. *Cirikhas Pop Art*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sunarmi. 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain* (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2008)
- Sutopo, H.B 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Thomas Armstrong, P.H.D. 1990. *Awakening Your Child's Natural Genius*. Jakarta: Interaksa.
- Tim Redaksi. 2003. *Desain Rumah Menarik*. Jakarta: Tabloid Rumah.
- Tim Redaksi Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Buku Petunjuk teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior, Prodi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta ,2007, hal 10
- <http://koranjitu.com/lifestyle.detail/3622/Surakarta.Menuju.Kota.Layak.Anak>.
- id.shvoong.com/pentingnya-day-care
- Rumahku.com/Inspirasi Pop Art